N° 7

Micro NEWS

JANVIER
FÉVRIER 1988
N° 7 - 19 F
Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : $ 5,50

ÇA BOUGE !
Toutes les nouveautés 1988.

PHILIPS NMS 8280
Puissance vidéo.

EXCLUSIF
Montez votre micro-serveur.

AVANT PREMIÈRE
Le C.E.S de Las Vegas.

ASSEMBLEUR
MONTAGE
LISTINGS
JEUX

M 2843 - 7 - 19,00 F
3792843019000 00070

THOMSON MICRO-INFORMATIQUE: LA TECHNOLOGIE C'EST NOTRE MÉTIER

Se servir d'un micro ordinateur, c'est se donner une chance supplémentaire de réussir. Les jeunes qui se passionnent pour l'informatique le savent mieux que quiconque. Mais attention! Pour progresser dans ce domaine, il faut des bases solides. Avec le TO8D de Thomson Micro Informatique les débutants ne le restent pas longtemps. Amusant pour la programmation et sérieux pour les jeux, le TO8D est un outil efficace et un choix intelligent. Il dispose d'un lecteur intégré de disquettes 3" 1/2 et d'un moniteur couleur haute résolution (16 couleurs à choisir parmi 4096 nuances). C'est un système complet et puissant avec un DOS iconique,

TO8D THOMSON
CONÇU POUR TOUS LES MORDUS

256 Ko de mémoire extensible à 512 Ko, le Basic Microsoft intégré et des entrées et sorties prévues pour toute une gamme d'extensions et de périphériques. Le TO8D est facile à manier grâce aux connexions prévues pour un crayon optique ainsi qu'une souris. Il offre de plus, à tous les mordus un accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs et de jeux en français. Découvrez le TO8D chez votre revendeur Thomson Micro Informatique et profitez de l'offre spéciale paquet cadeau qui comprend une manette de jeux et 3 logiciels: "Les Mutants", "La Mine aux diamants" et "les Dieux de la mer". TO8D Thomson: conçu pour tous les mordus.

THOMSON
MICRO-INFORMATIQUE

Microsoft est une marque déposée.

POLARIS

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :
ALBUM UBI 210/250
COMPUTER HITS 6 VOL.4 ..... 140/180
FIVE STAR VOL. 3 ..... 110/169
4 ACES 139/179
DIX JEUX FANTASTIQUES 139/179
GAME,SET & MATCH 129/169
MAGNIFICIENT 7 ..... 110/159
IMAGINE ARCADE HITS 110/159
ALL STAR HITS N.2 ..... 110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD 110/169
ALBUM EPYX 110/180
LIVE AMMO 110/169
BIG 4 VOL. 2 ..... 95/145
STAR GAMES 2 ..... 95/145
AMSTRAD GOLD HITS N.2 ..... 95/145
OCEAN ALL STAR HITS 95/145
HIT PACK 95/145
HIT PACK 2 ..... 95/145
HIT PACK 3 ..... 95/145
6 PACK VOL.2 ..... 95/145

ANDY CAPP 95/169
BASKET MASTER 89/145
BASIL DETECTIVE 95/145
BOB MORANE (LA JUNGLE) 235/235
BOB MORANE (LA CHEVALERIE) 235/235
BOB MORANE (S.F.) 235/235
BUGGY BOY 95/145
BIVOUAC 125/169
BARBARIANS 95/135
CAPTAIN AMERICA 95/145
CRAZY CARS 129/159
COMBAT SCHOOL 89/145
CALIFORNIA GAMES 89/139
DEATH WISH 3 ..... 89/139
ENDURO RACER 89/139
FIRETRAP 95/145
FORTUNES DU FOOTBALL 190/210
GUILD OF THIEVES 195
GALACTIC GAME 95/145
GUADALCANAL 95/145
GRYZOR 89/139
GAUNTLET 2 ..... 95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2 ..... 95/145
INTERNATIONAL KARATE + ... 95/145
IZNOGOOD 195/245
IRON HORSE 95/145
INDIANA JONES 95/145
LES MAITRES DE L'UNIVERS 95/145
L'ANGE DE CRISTAL 195/195
LES RIPOUX 190/210
L'OEIL DE SETE 145/185
LE MAITRE DES AMES 185
L'ANNEAU DE ZENGARA 145/185
LE TALISMAN D'OSIRIS 145/190
MACH 3 ..... 129/179
MATCH DAY 2 ..... 89/149
MASK TWO 95/145
MARCHE A L'OMBRE 140/145
OUT RUN 89/145
PHANTOM CLUB 95/145
PSYCHO SOLDIER 89/145
PROHIBITION 145/190
QIN 245
RAMPAGE 95/145
ROLLING THUNDER 95/145
RASTAN SAGA 89/139
RYGAR 89/139
RENEGADE 89/139
ROAD RUNNER 89/139
SUPER HANG ON 95/145
STAR WARS 95/145
SIDE ARMS 89/145
SUPER SPRINT 89/145
SILENT SERVICE 90/139
STARGLIDER 145/195
TURLOGH LE RODEUR 235/235
THUNDERCATS 89/139
TRANTOR 89/139
VICTORY ROAD 89/139
WIZARD WARZ 89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD 89/139
WONDERBOY 89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :
GAME, SET & MATCH 129/179
LES TRESORS D'US GOLD 115/179
MAGNIFICIENT 7 ..... 110/169
BIG 4 VOL. 2 ..... 110/169
LIVE AMMO 110/169
ALBUM EPYX N.2 ..... 99/149
HIT PACK 89/139
HIT PACK 2 ..... 89/139
HIT PACK TRIO 89/139
6 PACK VOL. 2 ..... 89/139
POWER CARTRIDGE ..... 470 K
APOLLO 18 ..... 120/190
ANDY CAPP 95/145
AIRBONE RANGER 169/199
ACE 2 ..... 95/149
BANGHOK NIGHTS 95/145
B 24 ..... 169/219
BASIL DETECTIVE 95/145
BUGGY BOY 95/145
BUBBLE BOBBLE 95/145
BISMARCK 110/169
BARBARIANS 89/139
CHESSMASTER 2000 ..... 120/195
CHUCK YEAKER FLGHT ADV ..... /240
COMBAT SHOOL 89/145
CALIFORNIA GAMES 89/139
DEMON STALKERS 290
DEJA VU 190
DISCOVERY 95/145
DEATHWISH 3 ..... 95/149
DEFENDER OF THE CROWN 130/145
DESTROYER ..... /145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR 490/590
GUADALCANAL 95/145
GALACTIC GAME 95/145
GRAND PRIX 500CC 139/189
GUNSHIP 139/189
GAUNTLET 2 ..... 95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2 ..... 95/145
ICE HOCKEY 110/169
INTERNATIONAL KARATE + ... 95/145
INDIANA JONES 89/139
LES MAITRES DE L'UNIVERS 95/145
LEGACY OF THE ANCIENT 269
LAST NINJA 99/145
MIGHT & MAGIC 390
MADBALLS 95/145
MATCH DAY 2 ..... 95/145
MEAN STREAK 95/145
MASK 2 ..... 95/145
OKINAWA 90/140
OUT RUN 95/145
PROHIBITION 175/175
POWER STRUGGLE 90/140
PSYCHO SOLDIER 95/145
P.H.M. PEGASUS ..... /195
PIRATES 145/185
ROLLING THUNDER 95/145
RAMPAGE 95/145
RASTAN SAGA 95/145
RENEGADE 95/145
RYGAR 95/145
ROAD RUNNER 95/145
REVS + ... 120/169
SLAINE 199

SUBBATTLE SIMULATOR 189
SUPER STAR SOCCER 95/180
STREET SPORT BASEBALL 95/145
STAR WARS 95/145
SIDE ARMS 89/145
STARGLIDER 160/190
SILENT SERVICE 89/139
TEST DRIVE 120/240
THE HUNT FOR RED OCTOBER 169/219
TRAILBLAZER 2 ..... 95/145
THUNDERCATS 95/145
TRANTOR 89/139
VICTORY ROAD 89/139
WARGAME CONSTRUCTION SET ..... /240
WORLD CLASS LEARDERBOARD 95/169

SPECTRUM

COMPILATIONS :
LES TRESORS DE U.S. GOLD 110
GAME, SET & MATCH 129
MAGNIFICIENT 7 110
HIT PACK 95
HIT PACK 2 95
HIT PACK TRIO 95
6 PACK VOL.2 95

ACE 2 95
ARKANOID 89
CALIFORNIA GAMES 95
CAPTAIN AMERICA 95
COMBAT SHOOL 89
DEFLEKTOR 95
DEATH WISH 3 89
ENDURO RACER 95
FLYING SHARK 95
F 15 STRIKE EAGLE 120
GAUNTLET 2 95
GRYZOR 89
GALACTIC GAMES 95
GUNSHIP 95
GUADALCANAL 95
GAME OVER 95
IMPOSSIBLE MISSION 2 89
INTERNATIONAL KARATE + ... 95
INDIANA JONES 95
LES MAITRES DE L'UNIVERS 89
MATCH DAY 2 89
MASK 2 89
OUT RUN 95
RAMPAGE 95
RASTAN SAGA 95
RYGAR 89
RENEGADE 95
ROAD RUNNER 95
SUPER HANG ON 95
SALAMANDER 95
SUPER SPRINT 95
STARGLIDER 169
SILENT SERVICE 95
THUNDERCATS 89
TRANTOR 95
THE PAWN (128K) 149
WORLD CLASS LEADERBOARD 95

ATARI XL /XE

COMPILATIONS :
ATARI ACES ..... 95/...
PLATFORM PERFECTION ..... 95/...
SHOOT EM UP ..... 95/...
ARKANOID 95/145
AIRWOLF ..... 95/...
CRUSADE IN EUROPE 120/169
CONFLICT IN VIETNAM 150/190
COLOSSUS CHESS 4.0 ..... 120/169
DRUID 120/169
GAUNTLET 95/145
ENCOUNTER 120/169
F 15 STRIKE EAGLE 120/169
GREEN BERET ..... 95/...
INTERNATIONAL KARATE 95/149
KNIGHT ORC 189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE ..... /190
LEADER BOARD 95/145
MIG ALLEY ACE 120/169
MIRAX FORCE 110/169
NATO COMMANDER ..... 120/...
NINJA ..... 69/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST ..... /149
SPITFIRE 40 ..... 120/169
SPITFIRE ACE 120/169
SOLO FLIGHT 2 ..... 120/169
SILENT SERVICE 95/145
TUER N'EST PAS JOUER 110/169
THE PAWN ..... /199
TOMAHAWK 110/169

PC 1512 & COMPATIBLES

JEUX :
ALBUM EPYX 195
ACE 2 195
ARKANOID 190
ANNALS OF ROME 290
ANCIENT ART OF WAR 350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA 430
BRUCE LEE 175
BOULDERDASH 2 145
BLUEBERRY 245
BOB MORANE (S.F.) 199
BOB MORANE (CHEVALERIE) 199
BOB MORANE (LA JUNGLE) 199
CONFLICT IN VIETNAM 245
CRUSADE IN EUROPE 290
COLOSSUS BRIDGE 190
CRASH GARRET 269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245
COMMANDO 390
CHESSMASTER 2000 350
CHAMPIONSHIP GOLF 290
DEFENDER OF THE CROWN 245
DESTROYER 215
FORTUNES DU FOOTBALL 290
FOOTBALL MANAGER 320
FLIGHT SIMULATOR 450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. 250
I'UNITE 250
SCENERY JAPAN 250
SCENERY SAN FRANCISCO 250
GALAXIAN 169
GETTYSBURG 390
GUNSHIP 295
GULFSTRIKE 290
ICE HOCKEY 290
IMPACT 179
INFILTRATOR 2 345
JET 490
KARATEKA 290
KNIGHT ORC 245
KAMPFGUPPE 350
KING QUEST III 440
LE NECROMENCIEN 195
MASQUE + ... 225
MECH BRIGADE 290
MEURTRES EN SERIE 270
PC 1512 HITS 225
PSI 5 290
POLICE QUEST 245
PROHIBITION 220
PHANTASIE 290
QIN 269
RINGS OF ZILFIN 290
STAR LORD 290
SPACE QUEST 2 350
SHANGAI 195
S.D.I. 275
SUB BATTLE SIMULATOR 249
STARGLIDER 195
SILENT SERVICE 225
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
TAU CETI 195
TEST DRIVE 350
ULTIMA 1 250
ULTIMA 3 225
ULTIMA 4 225
WIZARD CROWN 245
WORLD TOUR GOLF 185
WORLD CLASS LEADERBOARD 450
WORLD GAMES 380

EDUCATIFS :
BALADE AU PAYS DE BIG BEN 280
BALADE OUTRE RHIN 280
ENIGME A OXFORD 280
VISA POUR HIDE PARC 250
MATH 5EME 260
MATH 6EME 260
OBJECTIF MONDE 220
OBJECTIF FRANCE 220

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX 239
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215
ARKANOID 120
BILL PALMER 225
BUBBLE BOBBLE 175
BOB MORANE (LA JUNGLE) 225
BOB MORANE (LA CHEVALERIE) 225
BOB MORANE (S.F.) 225
BIVOUAC 180
BLUE WAR 3 225
BLUEBERRY ET LE SPECTRE 215
BUBBLE GHOST 175
BARD'S TALES 225
BARBARIAN (PSYNOSIS) 195
BARBARIAN (PALACE SOFT) 140
BALANCE OF POWER 295
CALIFORNIA GAMES 290
CHIMERA 225
CATCH 23 225
CRAZY CARS 225
COLONIAL CONQUEST 275
DONGEON MASTER 290
DEMONIAC 225
DEJA VU 285
DEFENDER OF THE CROWN 269
ECO 195
ENDURO RACER 215
FORMULA 1 GRAND PRIX 195
F15 STRIKE EAGLE 195
FLIGHT SIMULATOR II NF 345
GUNSHIP 225
GAUNTLET 165
GOLDRUNNER 185
GOLDEN PATH 175
GRAND PRIX 500cc 190
GUILD OF THIEVES 185
IRON LORD 285
IZNOGOOD 245
IMPACT 140
INDIANA JONES 165
JUMP JET 245
JINXTER 245
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 225
LA MASCOTTE 195
L'AFFAIRE 225
LES RIPOUX 175
LEADER BOARD 175
MOEBIUS 225
MASQUE + ... 195
MANHATTAN DEALER 225
MACH 3 195
MARBLE MADNESS 195
MISSION ELEVATOR 195
MANOIR DE MORTVILLE 175
OUT RUN 195
PIRATES OF THE BARBARY COAST 149
PROHIBITION 179
PHANTASIE 2 235
PHANTASIE 3 235
PAWN 220
QUEST 225
RAMPAGE 169
RING OF ZILFIN 245
ROAD RUNNER 175
ROADWAR EUROPA 245
SPY VS SPY 290
SPACE QUEST 2 340
SUPER SPRINT 140
STAR WARS 175
STAR TREK 175
SENTINEL 175
SAPIENS 195
S.D.I. 275
SILENT SERVICE 215
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
TANGLEWOOD 185
TRAUMA 225
TERRORPODS 195
THE LAND OF LOUNGE LIZARD 445
T.N.T. 175
ULTIMA 3 235
WINTER OLYMPIADE 88 195
WIZARD CROWN 235

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

NOUVEAU
BIENTOT COCONUT MONTPELLIER
PLEINS DE CADEAUX POUR L'OUVERTURE.
VOUS HABITEZ DANS LE 34
ECRIVEZ VITE C'EST GRATUIT.

AMIGA

ARTICFOX	240
ALTERNATE REALITY	290
BACKLASH	240
BRAIN STORM	140
BALANCE OF POWER	345
BARBARIANS	199
BARD'S TALES	290
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
CHESSMASTER 2000	290
DARK CASTLE	290
DEJA VU	345
DEFENDER OF THE CROWN	315
FEUD	145
FAERY TALES ADVENTURE	390
FIRE POWER	290
FLIGHT SIMULATOR 2	390
SCENERY DISK N° 7	230
SCENERY DISK N° 11	230
G.B. AIR RALLY	350
GRID START	145
GRAND SLAM TENNIS	430
GOLDRUNNER	280
GUILD OF THIEVES	245
HOLLIWOOD POKER	195
INDOOR SPORT	290
IMPACT	145
INSANITY FIGHT	290
JINXTER	290
KING OF CHICAGO	290
KARATE KID 2	225
KING QUEST TRIPLE PACK	290
KNIGHT ORC	190
LEADER BOARD	215
LEISURE SUIT LARRY	375
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
MOEBIUS	245
MARBLE MADNESS	195
NINJA MISSION	120
OUT RUN	245
OGRE	215
PORTAL	249
PHANTASIE	290
PHANTASIE 3	345
PLUTOS	169
ROCKY	140
ROADWAR EUROPA	290
ROADWAR 2000	345
SPACE RANGER	120
S.D.I.	390
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	245
SINBAD	335
SPACE QUEST	345
STARGLIDER	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	245
THAI BOXING	145
TERROR PODS	199
TEST DRIVE	345
THE PAWN	225
ULTIMA 3	245
UNINVITED	335
WINTER GAMES	225
WORLD GAMES	225

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BATTLE IN NORMANDY	390
BARD'S TALE 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
COLOSSUS CHESS 4	350
COLONIAL CONQUEST	350
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	390
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
ETERNAL DAGGER	260
GETTYSBURG	350
GALAXIAN	190
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	230
SCENERY DISK N. 11	260
KARATEKA	320
KING QUEST 3	390
HUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	350
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	390
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
ROADWAR 2000	290
RAD WARRIOR	210
ROADWAR EUROPE	450
SHARD OF SPRING	250
SHILOH	350
SKY CRAZED	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
THE PAWN	260
ULTIMA 3	390
ULTIMA 4	740
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

OFFRE SPECIALE N.1 :
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1350

OFFRE SPECIALE N.2 :
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1399

PISTOLET PHASER +
– MARKSMAN SHOOTING
– TRAP SHOOTING
– SAFARI HUNT 449

JEUX :

ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
GREAT GOLF	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
MY HERO	149
OUT RUN	249
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
ROCKY	249
S.D.I.	195
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZILLION	195

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS 1190

JEUX :

BALLOON FIGHT	215
CLU CLU LAND	215
DONKEY KONG	215
DONKEY KONG JR	215
DONKEY KONG 3	215
EXITEBIKE	215
GOLF	215
ICE CLIMBER	215
KUNG FU	215
MARIO BROS	215
MACH RIDER	215
PRO WRESLING	215
POPEYE	215
PINBALL	215
SLALOM	215
SUPER MARIO BROS	215
SOCCER	215
TENNIS	215
URBAN CHAMPION	215
VOLLEY BALL	215
WRECKIMG CREW	215

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	215
WILD GUN MAN	215

JOYSTICKS

CAPTAIN GRANT	59
SLICK STICK	110
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :
10 DISQ. 3,5'' SF/DD 99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD 120

AMSTRAD CPC :
10 DISQ. 3''1/4 DF/DD 190

APPLE / C64 / ATARI XL :
10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES 39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD 69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD 99

BOITES RANGEMENT POUR DISQUETTES
NOUS CONSULTER.

MATERIEL

ATARI ST :

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2990
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

carte bleue CB

MN7

NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____
TÉL _____
Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

ÉDITO

Noël 1987 restera dans les annales: tous les fabricants importants de micro se sont trouvés en rupture de stock. Bref, nombreux furent les acheteurs et revendeurs désespérés devant les délais de livraison et l'on a beau jeu d'évoquer les grèves en Corée, pays producteur de nombreux micros. Il n'en reste pas moins que cet état de fait marque une évolution nette du marché. Contrairement à ce qu'affirmaient certains, la micro n'est pas morte et semble même repartir du bon pied. Il faut dire que les machines actuelles diposent enfin de performances satisfaisantes pour tout un chacun à un prix raisonnable. Nous ne serons pas les derniers à nous en féliciter !

La rédaction

SOMMAIRE

7 **NEWS** l'actualité de ce début 88 avec en prime toutes les nouveautés du C.E.S de Las Vegas et de bons tuyaux pour réaliser votre serveur.

17 **LOISIRS** de l'actualité des livres de S-F aux pyramides, il n'y a qu'un pas. Franchissez-le...

28 **INTERVIEW** plus programmeurs que musiciens, les membres d'Art Of Noise nous parlent de leurs étonnantes machines.

32 **BANC D'ESSAI** le NMS 8280 est destiné au traitement d'images. Est-il réellement efficace ?

35 **CAHIER TECHNIQUE** pour aller plus loin avec votre machine...

67 **JEUX** aventure, arcade, action. Il y en a pour tous les goûts et pour toutes les machines.

92 **CONSOLES** la rubrique des Segaman et Nintendofan.

97 **TOP SECRET** tous les trucs pour en finir avec ce jeu qui vous résiste depuis si longtemps...

Micro News est édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F
20, passage de la Bonne Graine
75011 Paris. TEL: 43-38-32-32
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté.
Administration : Louise Derveaux.
Rédacteur en chef : Mathieu Brisou.
Secrétaire de rédaction : Corine Godichaud
Ont collaboré à ce numéro : Cyrille Baron, François Bensignor, Laurent Bernat, Jean-Jacques Connet, Christophe Couasnard, François Coulon, John Difoul, Mikhaïl Glasnost, Jean-François Hudo, Claude Lariviere, Jacques Lindecker, Jean-Michel Maman, Pascal Maumy, Jean-Michel Mellier, Jacques Oz, André Schmitt, Tera Conseil, Michaël Thevenet, Simon Weisz "Ultima".
Correspondants à l'étranger : Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Christian Allwood et Tony Takoushi (G.B), Gérard Van Halteren (Belgique).
Envoyé spécial à Las Vegas : Jean-Yves Primas.
Maquette : Jean-Marc Gasnot.
Composition : Raynald Cheminelle.
Illustrations : Carali, Jean-Yves Duhoo, Killofer, York Penno.
Photos : Marc Martin.
Publicité : Corine Guichard (47-00-22-11).
Photogravure : ARCOFFSET
Impression : Imprimerie La Haye-Mureaux.
Dépôt légal : Janvier 1988 - N° 24267
ISSN 0984-9629
Distribution NMPP

Copyright MICRO NEWS, Paris 1988

Tirage de ce numéro : 50.000 exemplaires.

MEA CULPA

Vous souvenez-vous de l'Archimedes, le micro le plus rapide du monde, que nous vous présentions en exclusivité dans notre numéro de janvier? Et bien nous avons commis une petite erreur

dans l'adresse de l'importateur. La société ASHIV est en effet située au 36, rue de l'Orillon 75011 Paris et non 36, rue de l'Orient comme nous l'affirmions. D'autre part, cette même société annonce la disponibilité des versions définitives de l'Archimedes 305. Tous les modules sont désormais figés en ROM et un traitement de textes WYSIWYG (What You See Is What You Get) nommé ArcWriter est livré en version de base. Signalons aussi la commercialisation effective de nombreux langages: Fortran, C, Pascal, Prolog et Lisp. Les amateurs apprécierons... Enfin, notez que le prix TTC de la machine sans moniteur est fixé à 9 400 francs.

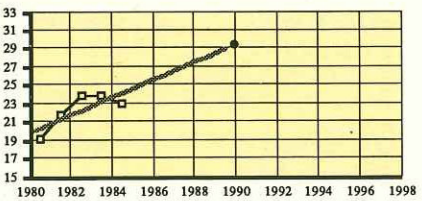
II GS : ÇA BOUGE !

Le nouveau système pour l'Apple II GS satisfaira tous ceux qui espéraient acheter une bonne machine. Dans cette version, portant le dossard 3.1, les ingénieux ingénieurs d'Apple ont enfin intégré un Finder (bien connu des fans de Mac). Cet utilitaire remplace le Mouse Desk de Version Soft (fin de la mine à bugs) et tranforme positivement l'utilisation du GS.

Le Basic Applesoft n'a pas changé. Non non ! En revanche les développeurs maison ont terminé la mise au point d'un Basic exclusivement destiné aux utilisateurs du GS. Celui-ci, malheureusement interprété, comprend des instructions graphiques et sonores exploitant d'une merveilleuse façon les fantastiques capacités de l'engin. **M.G.**

TRAPEZE : DE LA HAUTE VOLTIGE

Histoire de me mettre une bonne fois pour toutes l'ensemble des intoxiqués d'Apple II (qu'il soit +, c, e ou GS) à dos, voici encore une petite nouvelle à n'exploiter qu'en présence d'un Mac. Les tableurs (ou feuille de calcul) vont bientôt rejoindre le merveilleux Computer Museum de Boston. Loin de moi l'idée de vous bercer de douces illusions, mais les horribles rangées de petites cases vous narguant du fond de l'écran vous disent adieu grâce au superbe logiciel distribué par Alpha Systèmes.



Estimation de la consommation d'acier.

Dans Trapèze, les calculs fonctionnent comme dans un tableur classique. Le positionnement des cases se fait librement dans les documents, laissant toute latitude pour produire et des graphiques et intégrer des dessins. À chaque clic sur un nombre, une fenêtre totalement indépendante affiche la formule associée. Totalement génial et ergonomique, le soft rappelle (hou hou) fortement Hypercard.

Tiens ! En ce qui concerne Hypercard, vous devez le trouver dans toutes les bonnes boucheries Apple au prix ridicule de 490 balles l'exemplaire. Vous refusez pas ce petit plaisir, ce logiciel remplace dans mon cœur Lode Runner... pour vous dire. Ce gestionnaire d'informations assimile les dessins, les textes, les programmes (en HyperTalk), les nombres, les fiches, les piles de fiches à de l'information manipulable comme telle. Du coup, l'utilisateur magouille dans tous les sens et plante un souk inextricable dans ses disquettes : conclusion copiez Hypercard une bonne fois avant de jouer de la souris, vous aurez toujours un exemplaire de référence sous la main.

Tu commences à écrire comme un furieux sous Word, tu dessines tel le malade avec SuperPaint... Bref tu t'éclates, tu prends ton pied, tu ris avec le meilleur micro du monde. Des petites envies de mise en page te gratouillent : avec Ready Set Go! 3, tu vois l'avenir en rose mais pas ta page à l'écran. Tu commences à te rencarder sur les grands écrans. Le 19 pouces de Dimension (vendu par PC Technologie) te plaît, mais il ne coûte que 18 000 balles. Tu optes donc pour le dernier-né des Radius (distribué par P-Ingénierie) : 27 000 francs. À ce prix-là t'aurais pu t'offrir un deuxième Mac. **M.G.**

FORTH

Les amateurs de programmation seront comblés d'apprendre l'existence d'un Forth en cartouche pour MSX. Proposé par **Langage et Informatique**, il nécessite au minimum 64 Ko de Ram et est très orienté graphisme. Il se distingue des autres langages évolués par sa rapidité et ses facultés de gestion d'entrées/sorties mais ne dispose pas de compilateur.

MINI PRIX POUR MAXI COMPTES

INNELEC annonce la distribution en exclusivité de **Hortense IV**, un logiciel de gestion familiale vendu à un prix attractif et permettant la gestion d'un nombre infini de comptes en banque (idéal pour les milliardaires), le classement des postes de votre budget avec des secteurs pré-determinés: habitation, impôts, voiture, crédit, bourse, salaire, dépenses diverses (vins, alcools, jeux), etc. Hortense gère les flux permanents des dépenses ainsi que les portefeuilles boursiers et vous aide à vous organiser.

AMIGA

(Angleterre et États-Unis)

Le parc des jeux disponibles sur l'Amiga s'est mis à grossir de façon impressionnante ces derniers mois et commence à devenir très intéressant. D'autant plus que beaucoup considèrent l'Amiga comme LE meilleur ordinateur de jeux disponible actuellement. Son prix, malheureusement, reste encore assez élevé: environ 7000 F avec moniteur couleur.

En France, les principaux titres des éditeurs sortent ou vont sortir prochainement en version Amiga.

Nous vous proposons ici une liste des principaux jeux disponibles en Angleterre, proposés par neuf éditeurs: Electronic Arts, Activision, US Gold, Psygnosis, Mirrorsoft, Rainbird, Tynesoft, Melbourne House, Mastertronic.

Nous trouvons un grand nombre de titres dans la catégorie "Jeux d'Action", la plupart alliant de très beaux graphismes à des effets sonores impressionnants. Quelques titres se dégagent du lot tels **Plutos, Goldrunner** ou **Xenon** mais aussi **Starglider**, le must en jeu 3-D sur l'Amiga, combinant statégie et rapidité d'action. Starglider 2 est attendu en 1988, ainsi que la gamme des jeux Novagen, qui devraient faire parler d'eux.

D'excellents jeux sont également disponibles dans la gamme "Action/Aventure".

Le fait d'être un clône de Gauntlet n'empêche pas **Garrison** d'être beau et passionnant. (Le Gauntlet officiel devrait sortir bientôt chez US Gold, tout comme Roadblaster.) Malgré son air primaire et déjà-vu, **Mousetrap** fait un malheur avec ses graphismes

et sa musique folle, fun assuré!

Commodore, la reine-mère elle-même, ne daigne pas mettre la main à la pâte, et ce de façon royale, en produisant **Mindwalker**, must incontournable de l'Amiga Fan, créé par Bill Williams (Necromancer): une musique imprégnante sur une présentation abstraite et des possibilités de jeu infinies en changeant de forme de vie selon les objets récoltés.

Faery Tale Adventure est plus traditionnel: une excellente présentation et des mouvements aisément contrôlables par la souris.

Firepower est une superbe bataille de tanks avec une bande sonore pas piquée des vers !

Badcats se tient entre Pitfall et Combat School: vous devrez guider votre chat parmi de nombreux obstacles mais il faudra supporter ses miaulements lorsqu'il sera en mauvaise posture!

Les simulations sportives ne sont pas nombreuses, représentées en gros par trois éditeurs: Activision, Psygnosis et US Gold.

Activision propose quatre sports: football, golf, baseball et basketball. Psygnosis présente un remake de Decathlon: **Arena**.

US Gold, enfin, remporte la palme avec le superbe **Leaderboard** et les hits Epyx: **World Games** et **Winter Games**.

On trouve de petits joyaux dans la rubrique "Divers". **Impact**, dont nous avions déjà parlé et dont voici les mots de passe: niveau 11-gold/21-fish/31-wall/41-plus/51-head/61-fork/71-road. **Dr. Fruit** est un clône de Mr. Do, attention aux mouvements de manette

Ci-dessous, les principaux jeux Amiga disponibles en Angleterre.

JEUX D'ACTION

SPACE RANGER	*MELBOURNE HOUSE*
ROAD WARS	—
XENON	—
TYPHOON	*GREMLIN*
PLUTOS	*TYNESOFT*
GOLDRUNNER	*MICRODEAL*
INSANITY FIGHT	—
CHALLENGER	*ANCO*
PHALANX	
SPACE BATTLE	—
SWOOPER	*ROBTEK*
STARGLIDER	*RAINBIRD*
ARTICFOX	*ELECTRONIC ARTS*
SKYFOX	—
Q-BALL	*ENGLISH SOFTWARE*
CRYSTAL HAMMER	—
WESTERN GAMES	*MICROBYTE*
AIR RALLY	—
DEEP SPACE	—
MISSION ELEVATOR	*EUROGOLD*
BAD CATS	*GERMAN*

JEUX DE SPORTS

ARENA	*PSYGNOSIS*
LEADERBOARD	*US GOLD*
WORLD GAMES	—
WINTER GAMES	—
MEAN 18	—
10TH FRAME	—
CHMP BASKETBALL	*ACTIVISION*
CHMP FOOTBALL	—
CHMP GOLF	—
EW BASEBALL	—

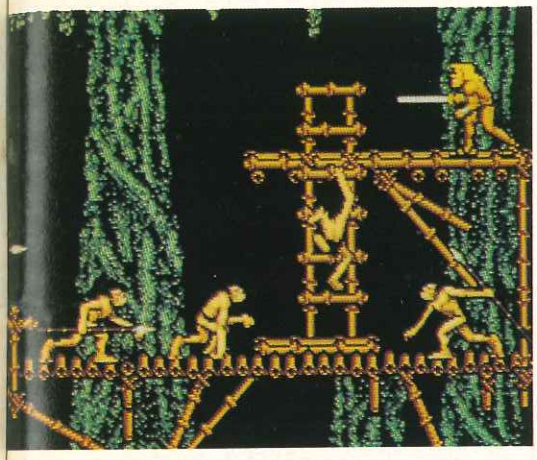
JEUX ACTION/AVENTURE

GARRISON	*DIGITAL DREAMS*
MOUSETRAP	*TYNESOFT*
MINDWALKER	*COMMODORE*
FAERY TALE ADVENTURE	*MICRO ILLUSIONS*
FIREPOWER	—
GALATACON	—
DEFENDER OF THE CROWN	*MINDSCAPE*
SDI	—
SINBAD	—
ARCHON II	*ELECTRONIC ART*
BARBARIAN	*PSYGNOSIS*
TERRORPODS	*PSYGNOSIS*
BRATTACAS	—

DIVERS

MARBLE MADNESS	*ELECTRONIC ARTS*
CITY DEFENCE	*ANCO*
CRUNCHER FACTORY	—
DEMOLITION	—
KARATE KID 2	*MICRODEAL*
NINJA MISSION	*MASTERTRONIC*
FEUD	—
AMIGA KARATE	*EIDERSOFT*
KARATE KING	*KINGSOFT*
IMPACT	*AUDIOGENIC*
DR FRUIT	*GERMAN*
AARGH !	*MELBOURNE HOUSE*
ROCKFORD	—
TEST DRIVE	*ACCOLADE/US GOLD*
LITTLE COMPUTER PEOPLE	*ACTIVISION*

dans les coins ! **City Defence** est une brillante version de Missile Command et **Marble Madness** un jeu fort sympathique (sauf le chargement continuel de la disquette) avec la bille que l'on doit guider sur des plateformes. **Mission Elevator** a été adapté pour l'Amiga sans aucun changement ou presque (dommage), c'est une copie d' Elevator Action.
Un ordinateur qui se respecte serait perdu sans un jeu de karaté: voici donc **Karate Kid 2**, suivi d'**Amiga Karate** et de **Karate King**, on frappe, on frappe...
Une mention spéciale à Psygnosis pour **Barbarian** et **Terrorpods**, deux jeux essentiels sur l'Amiga.



S'il fallait faire le **Top Ten des Jeux sur l'Amiga**, voici notre choix: **Impact, Marble Madness, Barbarian, Mousetrap, City Defence, Mindwalker, Garrison, Starglider, Defender of the Crown, Leaderboard.**

T.K.

100 % COMPATIBLE

Cobrasoft propose un produit Gagsoft: **Manuscrit 4.7**, le premier traitement de texte entièrement manuel et 100 % compatible!
Manuscrit possède toutes les fonctions classiques d'un traitement de texte professionnel et il coûte moins de 100 F!
Manuscrit est livré avec une notice de 23 pages mais l'on accède rapidement aux fonctions puissantes de ce produit de la 5ème génération puisque la formation de base est gratuite et obligatoire depuis Jules Ferry. (Pour certaines personnes, néanmoins, il faut compter plusieurs années de formation).
Vous l'avez sans doute compris: Manuscrit est un gag composé essentiellement d'un crayon, d'une gomme et d'une règle! Incontestablement le plus vieux traitement de texte du monde...

MEILLEURES VENTES ANGLAISES

Commodore 64.
Star Wars, Renegade, California Games, Nebulus, Game Set Match, Paperboy, Thundercats, Bubble Bobble, Road Runner, Shoot'em up Construction Set, Gunship.

Amstrad CPC
Game Set Match, Star Wars, Renegade, Thundercats, Indiana Jones, Live Ammo, Road Runner, Barbarian, Taï Pan, Paper Boy, Combat School, Solid Gold.

ANGLETERRE

Après Mastertronic, Firebird et Codemasters, un quatrième roi du jeu en cassette à prix réduit arrive sur le marché anglais: **Alternative.**

T.K.

PORTEFEUILLE BOURSIER

Malgré le récent crash boursier, **France Image Logiciel** propose Portefeuille Boursier. Disponible sur PC et compatibles, ce programme facilite la gestion d'un portefeuille d'actions et déleste la bourse de l'utilisateur d'environ mille francs français. Notez tout de même qu'il est destiné en priorité aux clubs d'investissement et aux professionnels de la finance.

VIDEOWRITER

Un ersatz d'ordinateur et de machine à écrire.
Au départ l'idée n'est pas mauvaise: proposer un outil destiné à l'écriture qui propose les performances d'un traitement de texte et la qualité d'impression d'une machine à écrire. En somme, une évolution des Brother EP 44 et autres Canon S70. Malheureusement, le résultat n'est pas à la hauteur... Premier défaut: le logiciel. Contestable dans la forme, il se révèle désagréable à utiliser et passe par un nombre très élevé de menus. Certes, cela est fort utile pour un novice mais se traduit concrètement par un ralentissement du travail. Le programme pourrait proposer un mode avec et un autre sans menus, ce n'est pas très compliqué à faire. Il est possible

d'écrire selon de nombreux modes (souligné, gras et autres), mais pourquoi diable ces divers type de caractères posent-ils problème avec les entêtes? Autre défaut: le paramètrage des marges n'est possible qu'en quittant le document sur lequel on travaille. La présence d'un correcteur orthographique est une bonne idée mais ce dernier n'est pas, au moment où nous écrivons ces lignes, copiable sur disquette vierge. Résultat: on est obligé de travailler sur la disquette livrée. Qu'arrive t-il si on la plante?
L'écran intégré est de type tube cathodique. Très agréable, il ne fatigue pas les yeux mais beaucoup plus large que haut, il choque le regard. Question d'habitude... L'imprimante thermique fonctionne aussi avec du papier normal mais requiert dans ce cas la présence d'un ruban de transfert similaire au ruban encreur d'une machine à écrire. Longévité en moins, bien entendu! Malgré tout, le côté le plus critiquable du Videowriter réside dans le fait qu'il n'est en rien programmable. Comment peut-il alors concurrencer le seul rival sérieux: le PCW d'Amstrad? Mystère! Et ce dernier s'avère malgré tout bien plus convaincant. Certains trouveront notre jugement dur à l'égard de Philips mais il faut bien comprendre que notre métier est d'écrire. Chose impossible à faire avec un outil tout juste acceptable pour taper un CV.

C.E.S RIEN NE VA PLUS

Loin de la débauche de nouveautés de l'année dernière, le C.E.S de janvier à Las Vegas n'a pas été très couru des fabricants majeurs de micro. Alors, on se demande: ou sont-ils passés?

Amstrad: du nouveau à l'ouest

Malgré la présence d'Alan Sugar soit-même au C.E.S de Las Vegas l'année dernière pour le lancement du PC 1512 aux U.S.A, la britannique firme ne possède pas l'importance qu'elle rêve d'obtenir sur le continent nord-américain. Grandes manoeuvres donc pour redresser la situation. Par le biais de son portable, Amstrad pense pouvoir s'imposer aux U.S. Livrés avec un pack logiciel nommé Ability, les PC Amstrad se posent en tant que solutions complètes et non comme ordinateurs, dixit Amstrad. Mais, s'imposer sur un marché aussi difficile que le marché américain ne se fait pas par des petites phrases comme celle-ci. C'est pourquoi la commercialisation des ordinateurs de la marque n'est plus assurée là bas par un importateur exclusif mais par une société de droit américain nommée Amstrad Inc... D'après l'un de ses hauts responsables le nombre de points de vente devrait passer de 1000 avant le C.E.S à 2000 après et atteindre les 4000 fin 1988. C'est un peu optimiste mais avec Amstrad... Notez tout de même que la marque anglaise ne mentionne pas dans ses pubs l'existence du PC 1640. Bizarre, ne serait-ce pas pour vider les stocks de PC 1512 qui commencent à avoir du mal à se vendre en Europe?

Une nouveauté, une!

Présent sur le C.E.S et non dans un hôtel, l'éditeur Berkeley a annoncé GEOS en version Apple II. Cet intégrateur graphique, à l'origine développé pour Commodore 64/128, semble redonner une nouvelle jeunesse à la machine. D'après ses concepteurs, il permettra à court terme certaines applications difficilement imaginables sur Apple II jusqu'à présent. Bref, on louche allègrement sur la P.A.O avec comme point de mire les bulletins de clubs, journaux lycéens, etc. Pas bête: aux U.S.A, l'Apple II est très bien implanté dans les écoles et les universités. Cependant, le programme de Desktop Publishing sous GEOS annoncé il y a un an sur C 64 n'est toujours pas diponible...

Video Star

Vous avez entendu parler de VCR Enterprises qui commercalise des jeux autour des magnétoscopes VHS. Ne me demandez pas comment ça marche: je n'en sais absolument rien. Tout ce qu'il est possible de dire c'est que les affaires semblent rondemment tourner pour cette société puisqu'elle a introduit un nouveau jeu. Cette simulation de Golf est disponible aux environs de 44 dollars et est livrée dans une belle et grande boîte. Un peu cher pour une cassette VHS, non?

Ils étaient là...

Commençons par les français: UBI Soft avait un stand au C.E.S! Bravo, c'est le moins que l'on puisse dire. Cet éditeur et importateur de nombreux produits cherche à se diversifier et il est évident qu'ils ont choisi la bonne méthode... Les autres devraient s'y mettre! Notre national Alcatel était aussi présent. Normal, le minitel s'implante aussi aux U.S. Notons enfin la présence de Phillips. Ah, vos yeux brillent d'une lueur d'attention: c'était pour le CDI? Non! Pour le CDV. alors? Toujours pas. D'ailleurs ce n'était pas Philips mais Philips Fung Ying Corp. Comme quoi tout se perd dans ce bas monde...

Les absents ont toujours tort

Et quels absents: Apple, Atari et même Commodore ont boudés le C.E.S. On se souvient de la débauche de nouveautés Tramielesques de l'année dernière mais alors là nada. Même si Commodore annonce un Show à Los Angelès juste après le C.E.S., comment expliquer l'absence de tant de fabricants majeurs? Le C.E.S perdrait-il de son importance? Nous ne pourrons le vérifier que dans un an...

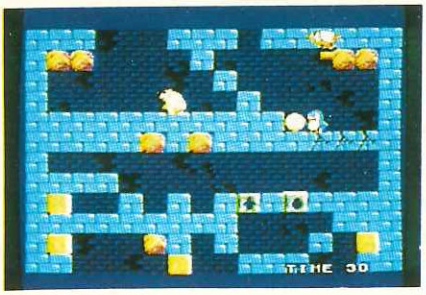
Sega: on y va !

Challenger de Nintendo, Sega fait tout pour réellement imposer son système de jeu. Outre un catalogue de cartouches imposant, cette estimable société compte introduire pas moins de 40 nouveautés pour 1988. Une bonne partie sera constituée d'adaptations de jeux d'arcade comme After Burner, par exemple. Récemment importé en France sous forme de borne d'arcade, ce jeu vous met aux commandes d'un jet du genre F 15. Tout bouge très vite et l'on est rapidement pris de vertige devant la rapidité de l'action. Inutile de préciser qu'à l'image de Space Harrier la version console sera très proche de l'originale et devrait faire parler d'elle. Autre point important pour Sega: la mise sur le marché de cartouches pour la famille. Ainsi, le mondialement célèbre et très capitaliste Monopoly sera bientôt sur vos écrans. Le grand mouvement 88 sera aussi marqué par l'apparition de nouvelles cartouches pour les lunettes 3D Sega. Outre Missile Defense 3D, que nous testons dans le présent numéro, vous pourrez prochainement apprécier Space Harrier en 3D et une version très évoluée du célèbre Zaxxon. Ca va bouger dans les chaumières... Signalons aussi l'entrée en service d'un nouveau pistolet porteur du doux nom de Rapid Fire Light Phaser... Je n'ai pas vraiment compris ce qu'il avait de plus que l'ancien, mais passons! Notez qu'il est livré aux U.S.A dans un pack contenant une console, deux manettes, les

lunettes 3D ainsi qu'une cartouche de jeux. Autre nouveauté hard: le Sega Rapid Fire Unit. Il s'agit d'un petit boîtier sur lequel on connecte les manettes et qui augmente la vitesse de tir. Vivement qu'il arrive chez nous...

Bien inutile de poursuivre ce long descriptif: voici un tableau récapitulatif des cartouches Sega à venir.

After Burner. Un combat aérien inspiré du jeu d'arcade de même nom.
Alien Syndrome. Un labyrinthe 3D mi arcade, mi action.
Super Wonder. Boy La suite de...
Great Baseball. Une simulation sportive incompréhensible pour les européens que nous sommes!
Great Football. Mais, avec les règles en vigueur de l'autre côté de l'Atlantique.
Great Basketball. Là, on comprend.
Sports Pad Football. Une version évoluée de Great Football.
Great Ice Hockey. Le titre dit tout.
Zaxxon 3D. Une version revue et corrigée du célèbre jeu d'arcade.
Maze Hunter 3D. Une cartouche 3D arcade/action qui exploite les lunettes LCD.
Great Soccer. Un football à l'européenne.



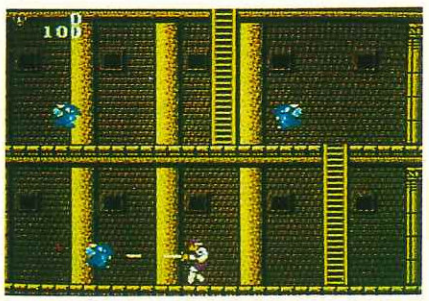
Space Harrier 3D. Une nouvelle adaptation du jeu d'arcade mais qui supporte les lunettes LCD.
Blade Eagle 3D. Mission: tout détruire.
Monopoly. La version console du jeu de société.
Parlour Games. Une simulation de billard parfaitement réalisée.
Rambo/First Blood. Un jeu du genre Rescue Mission et inspiré de l'incontournable Commando.
Global Defense. Connue en France sous le nom de S.D.I, cette cartouche est fort attendue.
Aztec Adventure. Une cartouche dans le genre Knightmare.
Cube Zone. Sauvez la terre d'affreux envahisseurs. Original, non?
Kung Fu Kid. Un futur classique du genre avec graphismes simples et attachants.
Ghostbusters. La version Sega d'un jeu Activision inspiré du film de même nom.
Alex Kidd... N'est plus dans un monde miraculeux mais cherche la dernière étoile...
Penguin Land. Un jeu de tableaux en apparence classique.
Fantasy Zone... The Maze!
Zillion II. La suite de la cartouche la plus originale sur console Sega.
Fantasy Zone... II.
Warriors' Quest. Un jeu d'aventure avec sauvegarde des paramètres de jeu.
Fantasy Star. Rôle et action sont ici mêlés et l'on dispose d'une sauve-

Nintendo, star de Las Vegas

Minoru Arakawa, président de Nintendo of America, n'a jamais été si heureux qu'en ce début d'année 88 qui consacre Nintendo comme star ludique du C.E.S de Las Vegas: les chiffres des ventes 87 aux USA (par rapport à 86) parlent d'eux mêmes:
- 150 % de croissance,
- 200 % d'augmentation sur les ventes de consoles,
- + de 12 000 points de ventes,
- 70 % du marché de la console de jeux,
- le nouveau jeu "La légende de Zelda" déjà vendu à 1 million d'exemplaires (coût de la campagne de promotion du jeu: 5 millions de dollars),
- 4 millions de consoles et plus de 21 millions de cartouches vendues en deux ans;
- 3000 revendeurs ont désigné la console Nintendo comme "le jouet le plus vendu à Noël 87",
- sept nouveaux éditeurs vont développer des jeux sous license Nintendo, amenant le total des éditeurs à 22, parmi lesquels: Konami, Bandaï, Broderbund, Taito, Mindscape, Jaleco, etc.

Après les succès de "La légende de Zelda" et "Mike Tyson's Punch-Out", les nouveautés annoncées pour 88:
Zelda 2 : L'aventure de Link
Recherchez la princesse Zelda dans ce nouveau jeu d'aventure qui possède une batterie au lithium pour la sauvegarde.

Dragon Warrior. La version américaine du jeu MSX "Dragon Quest", le "deuxième jeu japonais le plus populaire de tous les temps"(!).
Pro-Am Racing. Course de voitures sur 32 pistes différentes.
Ice hockey. Du hockey à la première personne, c'est-à-dire avec vue du joueur et non pas des spectateurs.
Golgo 13. Jeu de tir, action et aventure.
The Super-Rally. Course de voitures
Argina's Prophecy. 5000 ans av J.C., Jason doit sauver la terre menacée par l'arrivée d'une comète... Un jeu d'aventure et de réflexion.



Chesterfield. Sauvez la princesse Kane et combattez le général Gemon!
Terra Cresta. Combats aériens avec formation ou séparation instantanée de 2 à 5 chasseurs et transformation en oiseau de feu pour la bataille dans l'espace contre Mandora.
Sont également prévus : Gauntlet, Double dragon, Indiana Jones, Prophecy, City connection, etc.

Deux nouvelles manettes :

Le NES Max avec contrôle du pouce rotatif à 360° et deux boutons turbo à vitesse doublée.
Le NES Advantage, grande manette de luxe avec deux turbos et un ralentisseur d'action (pour tricher!) et commutation automatique pour deux joueurs (ce modèle sera importé en France).

Nouveautés Activision

The Music Studio 2.0, nouvelle version pour l'Apple II GS et l'Amiga.
Rampage, hit d'arcade en 3D
Entre King Kong et Godzilla, vous pourrez détruire 157 villes différentes! Ça soulage...
The last Ninja. Retrouvez les parchemins sacrés et tuez le vil Shogun: 130 écrans, 3D et plus de 1000 objets mouvants!
Hacker II : The Doomsday Papers. Aidez le gouvernement américain à déjouer un complot diabolique.
The Transformers : bataille pour sauver la terre.
Zork 1
Star Rank Boxing II
Secret of the Inner Sanctum. 6 aventures en 3D, 13 000 lieux différents et 20 millions de portes à ouvrir, 200 monstres, etc. Prévoir 6 mois de congés pour terminer ce jeu disponible sur Macintosh.

J.Y.P./M.B./J.M.B.

Micro News devient mensuel !

Prochaine sortie vers le 20 février.

PHILIPS

Trois modèles d'ordinateurs MSX2 PHILIPS sont actuellement disponibles en Belgique et en France.

NMS 8220

Il s'agit là du premier ordinateur MSX2 sans lecteur de disquettes importé en

France, on pourrait donc l'appeler Désiré... L'apparence extérieure est celle du MSX1 Philips 8020 avec ses deux ports cartouche sur le dessus de l'appareil mais c'est bien un MSX2, livré avec câble péritel en sortie RGB et possédant en outre une sortie PAL ainsi qu'une connection supplémentaire pour moniteur monochrome. Le bouton de reset est également situé sur la façade arrière avec les connecteurs imprimante et magnéto. Comme tous les MSX2, le 8220 comprend une horloge incorporée, à pile automatiquement rechargeable; il suffit de deux instructions pour régler l'horloge: SET DATE et SET TIME.

Une excellente surprise: le programme DESIGNER (logiciel de dessin) est figé en mémoire morte dans le 8220.

Les appareils disponibles ont un clavier qwerty; la capacité en mémoire morte est de 64 Ko, dont 16 sont utilisés pour le programme DESIGNER; la capacité en mémoire vive est de 128 Ko pour la VRAM et de 64 Ko pour la RAM. On notera que le programme DYNAMIC PUBLISHER ne peut pas fonctionner sur le 8220. Si l'on veut brancher un lecteur de disquettes, il faut avoir le contrôleur qui sera branché sur un port cartouche.

NMS 8245

Successeur du VG 8235, dont il reprend les principales caractéristiques, le 8245 s'en différencie par les quatre points suivants: unité de disquettes double face d'une capacité de 720 KB (formatée), pas de connecteur pour un drive B (la connection ne peut se faire que par l'intermédiaire d'un des deux ports cartouche), clavier non réglable, nouveau progiciel intégré, Home Office étant remplacé par EASE qui comprend:

WORDPRO, traitement de texte polyvalent basé sur le principe WYSIWYG (What You See Is What You Get).Les différents types de caractères ou modes d'impression sont affichés à l'écran tels qu'ils seront imprimés. Une fonction d'édition électronique permet, en outre, d'illustrer des textes ou de donner à des documents une présentation professionnelle.

DATABASE, banque de données.

CALCFORM, un tableur de 254 x 254 cases où peuvent être introduits des nombres, formules ou mots.

CHARTS permet de présenter les données provenant du tableur sous forme de graphiques et de les imprimer.

Les données provenant de CALCFORM, les graphiques de CHARTS et les informations contenues dans DATABASE peuvent être introduits aisément dans un texte de WORDPRO. On peut imprimer le tout à l'aide du programme intégré **PRINT**.

En plus du programme EASE, la disquette contient le logiciel graphique **DESIGNER PLUS**, qui offre - excepté les fonctions de digitalisations- les mêmes possibilités que le logiciel VIDEOGRAPHICS, fourni avec le 8280.

NMS 8280

Voir le banc d'essai complet dans ce numéro.

COMMODORE

Commodore annonce des bénéfices en progression de 70 % pour le premier trimestre de l'année 1988. Ces bénéfices s'élèvent à 6,3 millions de $ pour un chiffre d'affaires de 173,9 millions de dollars.

Irving Gould, PDG de Commodore International voit dans ces chiffres "les résultats du succès du lancement des Amiga 500 et 2000, appuyé notamment par une opération marketing bande vidéo Amiga 500: une cassette vidéo de 15 minutes présentant les performances de l'Amiga et remise aux distributeurs."

En France, Gilles Mendel a été nommé Directeur des Ventes, prenant en charge la coordination de l'ensemble du réseau de distribution.

La société s'employant à mettre en oeuvre "un réseau fort, tant sur le marché domestique que professionnel, où la notion de partenariat joue un rôle essentiel."

Pour Noël, Commodore a proposé le package 64 se composant d'une unité centrale C64 en péritel, d'un magnétocassette, d'une manette de jeu et de 5 jeux dont Arkanoid, Legend of Kage, Slap Fight et Yie Yar Kung Fu 2.

Un nouveau lecteur de cassette pour Commodore 64/128 vient de sortir en Grande Bretagne. Il offre la possibilité de régler l'azimutage des têtes afin d'optimiser les conditions de lecture. Est-de la fin des crises de nerf? Espérons-le...

FORTERESSE

Outre de nombreuses compilations et semi-nouveautés du genre Billy la banlieue II ou Charly Diams, **Loriciels** propose pour ce début 1988 le premier produit issu du studio d'Annecy, la nouvelle structure de développement de Loriciels. Ce jeu d'aventure nommé forteresse, fonctionne sur Amstrad CPC ainsi que sur PC et compatibles. Basé sur le système des images digitalisées, il offre un graphisme de qualité qui n'est pas sans rapport avec Bob Winner. Cependant, le principe du jeu n'est en rien similaire à ce dernier et le scénario vous propulsera dans les tréfonds lointains du moyen âge.

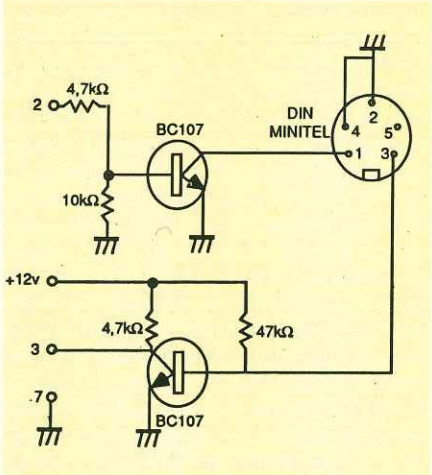
MICRO-SERVEURS

HISTOIRE VÉCUE OU CONSEILS D'UN BOSSU

Beaucoup de Minitelistes souhaitent se lancer dans l'aventure télématique en créant leur propre micro-serveur. Non pas pour engendrer des bénéfices pécuniers mais seulement pour se faire connaître et offrir des services aux utilisateurs, toujours à la recherche de nouveautés. D'ailleurs, il est de bon aloi, après avoir vécu dans l'univers des micro-serveurs (MS), de faire le sien !

Tiens, je vais vous parler de moi, Jean-Jacques plus connu sous le pseudonyme de Falken, the Incredible Falken! En juillet 1985 j'ai ouvert mon MS avec l'aide d'un camarade de classe fana lui aussi de Micro et de communication. Durant cette période, la grande époque disent certains, peu de serveurs existaient. Bref, c'est le manque de services qui m'engagea avec force dans la construction du mien. Oh tout ne fut pas simple et mes études ont dû subir quelques "altérations" causées par le manque de temps que me prenait sa création (il se nomme ADN au fait !). Ce que je ne savais pas, c'est que ce hobby me gobait tout mon temps et comme un Pac-Man, dévorait mes heures à une vitesse terrible . Heureusement, la gifle du berceau maternel me remit les idées en place et tout revint dans l'ordre (NDF, ce qui veut dire "Note de Falken": si je vous embête vous me le dite hein ?). Autre détail, ne faites pas trop de projet sur le contenu de votre futur service télématique car 50% seulement de vos rêves seront réalisés. Tout n'est pas simple: la mise en route demande d'énormes sacrifices et la période de test peut aller jusqu'à deux mois; les bugs ne manquent pas ! Evitez aussi les rubriques du type "Nouvelles fraîches" ou la "Météo" qu'il est nécessaire de mettre à jour régulièrement car votre serveur risquerait de vite devenir le cimetière des News. Ne soyez pas "Paris Match" ou le "Nouvel Obs", restez simple. Si vous avez du matériel en double, il sera le bienvenu car la correction des bugs et les diverses modifications monopoliseront votre serveur. Je peux vous affirmer que rien n'est plus désagréable que de voir un serveur fermé la majeur partie du temps ! Un MS se doit d'être ouvert 24H/24 sans interruption et même durant les périodes de vacances. Si vous êtes impulsif ou dépressif évitez de vous lancer dans l'aventure. Car les Sysops (NDF: les opérateurs des MS, donc vous même) passent souvent des moments difficiles et la question suivante se pose alors: "Pourquoi je me casse les pieds (restons poli) pour des types comme ça !". Je vous le dis ! Rien n'est plus terrible que de les voir. Tenez, un soir j'ai répondu à un type qui me demandait au dialogue et après une discussion via ordinateur et Minitel, je lui ai demandé de passer en vocal, c'est toujours plus agréable que de taper et surtout plus rapide. Après une réponse positive de sa part, je lui ai dis de décrocher son téléphone. Vous ne devinerez jamais ce qu'il a fait et cela trois fois de suite...(j'en ris encore). Il décrochait la prise de son téléphone ! Enfin si je devais vous racontez toutes mes anecdotes, je finirai par m'éloigner du sujet. Tout n'est pas si terrible excepté si vous utilisez la ligne de vos parents pour votre serveur. Chose à ne pas faire! Vous ne savez pas dans quelle galère vous aller vous retrouver ! Si jamais vous faites cette erreur nul doute qu'une partie cachée de votre anatomie risque de passer du beige-rose au rouge vif. En effet, une fois le numéro de téléphone diffusé, rien n'empêchera les éventuels plaisantins d'appeler à toutes heures de la journée et même la nuit. J'ai testé pour vous quinze jours de fonctionnement sur ma ligne privée en attendant d'avoir celle du serveur: six mois après, j'avais encore des appels à 3h du matin (à croire que le numéro à fait le tour de la planète). Voici les avantages que vous pourrez tirer de votre MS. Déjà, vous ne vous ennuierez plus jamais, c'est promis. Vos relations avec les médias vont fleurir (NDF: c'est toujours agréable de voir sa photo dans un magazine), vos amis vont se décupler si vous les aidez un minimum dans leurs problèmes de lecteur de disquettes ou de câble Minitel/Ordi (Comptez une demande de renseignement par jour) et rien ne vous empêche d'entretenir des relations agréables avec la gent féminine (très rare sur Minitel). Du point de vue technique faites une demande pour obtenir une deuxième ligne. La mise en service coûte 150F et le délai d'installation varie entre deux et six jours. Inutile de la prévoir trop tôt, même si l'envie vous en prend. Vous pouvez demander également une ligne vous permettant de recevoir uniquement des appels, si vous avez peur du montant de votre facture. Rappelez vous d'une chose: les PTT n'ont pas le droit de vous refuser l'installation de votre deuxième ligne sous prétexte que c'est pour un serveur monovoie ! En ce qui concerne la détection de sonnerie, je vous préconise un montage très simple que j'ai construit et testé pour vous. Déjà deux MS l'utilisent et son efficacité n'est plus à critiquer. Voici concrètement le schéma structurel.

Matériel nécessaire : ◊ une diode 1N4148 ou autre filtrant les signaux négatifs engendrés par la sonnerie du téléphone (alternatif). ◊ un relais 5 volts de faible puissance (volume 1cm3). ◊ un vieux câble joystick duquel vous récupérerez la prise.
Ce montage simule en fait l'appui sur la touche FIRE d'un Joystick. Pour tester cette simulation d'appui, sur Commodore 64, il faudra lire le bit 5 (2^4) de l'adresse 56320 ou 56321 suivant le port: IF (PEEK (56320) AND 16)=0 THEN PAS D'APPEL.
(Attention, le montage est à relier à la sonnerie de téléphone à l'intérieur d'un poste classique du type S63).
Si votre ordinateur possède une prise RS232C, le montage de la figure 1 vous permettra de le relier au minitel.
Matériel nécessaire : ◊ une prise RS232C mâle ou femelle suivant le type de votre ordinateur ◊ une prise DIN 5 broches 180° pour le minitel ◊ un câble si possible blindé et d'une longueur inférieure à 2 mètres ◊ 2 transistors NPN BC 107 ou équivalent ◊ 2 résistances 4,7 KΩ ◊ 1 résistance 47 KΩ ◊ 1 résistance 10 KΩ.
Pour ceux qui ne se sentent pas capable de réaliser leur câble, voici quelques adresses où vous pourrez vous en procurer:
- Câble de liaison RS232C/Minitel 250 francs (Mini V24), chez NOGEMA "Les Nations" 54500 Vandœuvre. Tél.: 83.56.89.57.
- 195 francs à Librairie Pressimage. 210, rue du Fg St Martin 75010 Paris.



Pour votre routine de réception évitez d'utiliser des actions hors normes du type "REPETITION" pour revenir au sommaire ou "ANNULATION" pour envoyer le message ! Standardisez au maximum les commandes. La base du serveur est la routine de réception et d'émission. Apportez-y tout votre savoir et fignolez-la avant de construire autour vos applications. C'est la routine la plus importante. Construisez trois parties bien distinctes. Une routine de réception d'un caractère unique, une zone pour la réception d'une phrase ou d'un texte (cela vous évitera de créer inutilement plusieurs fois la saisie de messages dans les rubriques ou dans les BAL) puis une dernière partie consacrée à l'envoi des textes sur le minitel (suivant le matériel utilisé). Faites attention à la mémoire de votre ordinateur. Elle est très précieuse et vous verrez, elle ne cessera de diminuer. Prenez garde !
Passons maintenant aux spécificités du Minitel. Pour gérer les couleurs, les formes, il est nécessaire d'utiliser les codes ESCapes. En voici quelques uns suivi du tableau des codes ASCII ainsi que les codes graphiques correspondant:
13 (CR) retour chariot (retour en début de ligne courante)
10 (LF) saut de ligne
12 (FF) effacement d'écran, retour du curseur en position 1,1
24 (CA) effacement du reste de la ligne à partir de la position du curseur
18 (RP) répétition du dernier caractère imprimable x fois. RP est suivi d'un code dont la valeur est 64 + x
31 (US) positionnement. US est suivi de 2 codes: Y+64 et X+64 où X et Y sont respectivement l'abscisse et l'ordonnée voulues.
Ex: Pour se positionner sur la ligne d'état (Ligne 0, colonne 1) envoyer au minitel CHR$(31);CHR$(64);CHR$(65) on peut aussi mettre les caractères correspondant CHR$(31);"@A"
07 (BEL) bip sonore
27 (ESC) ce code est très important, il sert à faire varier les attributs. Il est toujours suivi d'un second code.

	Encre	Fond
ESC	@	P NOIR
	A	Q ROUGE
	B	R VERT
	C	S JAUNE
	D	T BLEU
	E	U MAGENTA (ROSE)
	F	V CYAN (BLEU CIEL)
	G	W BLANC

ESC H: Clignotement, I: Fixe,] : Inversion, \: Normal, Z: Souligné, Y: Normal, M: double hauteur, N: double largeur, O: double grandeur, L: Taille normale.

Dans le prochain numéro, des routines relatifs à chaque machine (Amiga, ST, C64, Apple) vous seront données pour vous aider dans la création de votre micro-serveur. Patience !

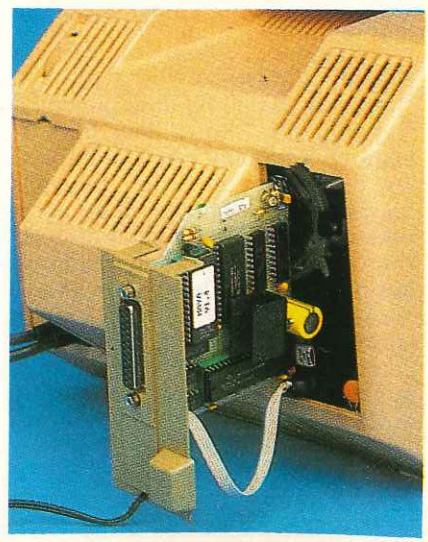
NEWS EN VRAC

Télétel 3 désormais accessible aux Etats Unis

C'est le 16 Juin dernier que Mr Marcel Roulet, porte-parole de la DGT, à diffusé à Washington un communiqué de presse indiquant le lancement du service MINITELnet aux USA. C'est en association avec trois groupes français et américains en l'occurrence CSC INFONET, INTERPAC et INTELMATIQUE, que la DGT a débuté sa campagne de promotion début juillet sur la cote Est des Etats Unis. Désormais Washington, NY, Chicago, Houston, Philadelphie, Boston et toute la Californie sont connectés au réseau Télétel connu là-bas sous le nom de Kiosque. L'abonnement à MINITELnet coûte 25 $ mensuel pour la location du Minitel et 25 $ par heure de consultation avec les même services que les utilisateurs du Minitel en France (soit 4.000 serveurs du Kiosque).Bientôt d'ailleurs, les 36.14, 36.16 et 36.17 seront accessibles d'Outre-Atlantique.

Donnez des idées à votre Minitel

La jeune société Alintel commercialise désormais plusieurs extensions Minitel. Après la carte Maya que beaucoup connaissent pour son efficacité et sa puissance d'utilisation, voici Mayabox véritable robot télématique. Présenté sous la forme d'un boîtier adaptable



sur tous les Minitel, elle apporte au terminal une multitude d'options supplémentaires. Tout d'abord elle peut, par une préalable programmation, restreindre l'utilisation du terminal en filtrant certains numéros de téléphone (utile pour le 36.15 et les enfants !). Elle permet la numérotation automatique des 250 Numéros en mémoire, l'enregistrement et le stockage des pages (de 10 à 60). Elle renferme un répondeur télématique avec interrogation à distance, propose un bus d'extension compatible IBM-PC (parallèle) et conserve la sortie série du Minitel pour la connexion éventuelle d'une imprimante. Elle bénéficie de la fonction bloc-note permettant, après avoir préparé en local un message (15 lignes de 40 caractères maximum) de l'envoyer sur le serveur sans perdre de temps. D'autres versions de Mayabox sont commercialisées pour des applications du type paiement ou reconnaissance du personnel. A rappeler que Mayabox possède une alimentation permanente par pile 9V conservant les données en RAM, même après coupure du courant. Bref, Mayabox est un matériel puissant dont l'utilisation vous rendra de nombreux services.

Avant Transpac, maintenant le RNIS

C'est dans un esprit proportionnel au besoin des entreprises et du grand public que la DGT se lance dans la transmission de données à très haute vitesse. Autant l'apprendre maintenant, il s'agit du RNIS (Réseau Numérique à Intégration de Services), réseau téléphonique du futur. Rien à voir avec les lignes téléphoniques classiques ! Une expérience a été engagée dans les Côtes du Nord avec quelques centaines de volontaires et si tout va bien c'est en Septembre 1988 que l'Ile de France, Lille, Marseille et Lyon vont être raccordées à ce réseau. Jusqu'à présent, pour dispatcher des images un peu partout, on utilisait le câble coaxial ou optique. Désormais c'est par téléphone que vous pourrez voir Dallas ou la tête de votre petite amie. Les vitesses de transmission des lignes utilisées par le RNIS sont de l'ordre de 64 Ko Bit/S à 1920 Ko Bit/S suivant le système utilisé. Il est donc possible à cette vitesse de coupler à la fois l'image vidéo, les données informatiques, la voix et ceci sur une seule ligne. Bien entendu pour le particulier novice rien ne changera dans son mode de vie. Les systèmes existant comme l'indication d'appel en instance ou le renvoi automatique resteront toujours en service. Quand au prix, il est raisonnable contenu des possibilités: 700 Frs HT pour l'installation et 300 Frs HT mensuel.

Messageries Roses Interdites de Pub TV

Après l'adoption de l'amendement à l'assemblé nationale de la fameuse taxe à 33% dès janvier 1989 sur les messageries dites "Roses", la CNCL récidive dans son action contre les services télématiques à caractère pornographique par deux lettres en date du 14 octobre 1987. Ces lettres adressées respectivement au président de TF1 et de Métropole TV stipulent que pour obtenir le droit de diffuser de la publicité télévisée, il est nécessaire que le menu du service ne contienne en aucun cas des textes provocateurs ou érotiques. Suite de cette affaire dans le prochain numéro de Micro News, le dossier n'étant manifestement pas clos !

Un geste simple : le 11

On ne parle jamais assez de l'annuaire électronique, réalisation exemplaire dont le peuple français peut être fier ! Les trois millions d'abonnés disposant d'un minitel peuvent obtenir 24 heures sur 24 les coordonnées des 24 millions d'abonnés au téléphone en un tour de main. Derrière la simplicité du geste se cache une performance technique jamais égalée. 25 milliards de chiffres et de lettres sont actuellement stockés, 40.000 mouvements sont effectués en moyenne par jour permettant la mise à jour des fichiers. Pari tenu par la DGT, la puissance du système étant désormais prouvée.

Accord France-RFA

Aucun doute, la France est devenu leader en télématique. Même la RFA, qui refusait depuis de longues années le Minitel, a craqué. Le combat BTX/ Télétel est terminé et le Minitel verra enfin le jour au delà du Rhin. Il paraissait pourtant évident que la norme BTX

était nettement supérieure à notre terminal actuel avec une qualité de définition faisant du Minitel allemand un appareil haut de gamme, mais évidemment trop cher. Il faut bien comprendre que le succès du Minitel est dû, en grosse partie, à la gratuité de sa location et de son faible coût de fabrication (800-900 Frs). Mais même si notre appareil est exporté, il subsistera quelques contraintes du fait du faible nombre de services installés à l'étranger (quelques centaines en R.F.A. contre 6.000 en France). Cette accord annoncé les 12 et 13 novembre dernier rend au Minitel français tout son prestige, montrant sa réelle percée dans le monde (plus de 20 pays l'ont déjà adopté). Il faut espérer maintenant que ce créneau porteur restera un monopole français mais, avec la probable privatisation des Télécoms, rien n'est sûr !

HELIBEL

La société Reneco, déjà connue pour l'élaboration d'un simulateur de vol à base de Flight Simulator I nommé l'Astralège, vient de mettre au point un simulateur d'hélicoptère en prenant pour base le logiciel Helicopter Simulator de Sierra. La visualisation passe par l'intermédiaire d'une carte EGA et d'un moniteur couleur 19 pouces. L'ensemble est comme de bien entendu monté sur un chassis mobile dont les mouvements sont pilotés par les actions sur le joystick. Dernière précision: le nom de baptème de ce simulateur est **Hélibel.**

FORUM PC 1988

Le FORUM PC 1988 se tiendra du 16 au 19 février 1988 au Parc des Expositions, Porte de Versailles à Paris. Quelques 600 sociétés présenteront sur 25 000 m2 leurs produits. Signalons que cette manifestation destinée aux possesseurs de PC, accueillera cette année les nouveaux PS et les systèmes d'exploitation UNIX et OS/2. De plus, APPLE possèdera son propre stand. Étonnant, non?

P.M.

LES BASES DU BASIC

Développé par six professeurs d'informatique de l'enseignement supérieur. Basicanimé est un didacticiel qui porte bien son nom puisqu'il apprend aux gens à programmer en Basic. Il nécessite un PC ou un compatible avec 256 Ko de ram minimum, un lecteur de disquette et MS Dos en version 3.1 ou ultérieure. Livré sous la forme de dix disquettes bourrées à craquer de données et résultat d'environ 5 000 heures de travail, Basicanimé vise un public très large: la cible principale est constituée d'écoles et d'instituts de formation. Le programme apparaît comme un bon moyen de libérer le professeur de tâches fastidieuses afin qu'il puisse se concentrer sur un réel travail pédagogique par l'intermédiaire de cours magistraux et d'un soutien plus actif envers les élèves en difficulté. Plus qu'enseigner le Basic, ce logiciel donne une réelle culture informatique. Il aborde en effet les bases et non les spécificités du langage. Les avantages sont évidents puisque ces mêmes éléments sont présents dans tous les langages.

Simple d'accès, Basicanimé expose clairement avec schéma ce qui se passe lorsque l'on traite une chaîne de caractères ou en cas de sauvegarde d'un programme sur disquette.

Montrer n'étant évidemment pas suffisant, Basicanimé propose aussi de nombreux exercices dont le but est de vérifier si les connaissances ont été acquises ou non.

Bref, l'outil est très agréable à utiliser et gomme tous les passages délicats de l'apprentissage. Le seul défaut de ce programme réside dans son prix de vente trop élevé pour un particulier (de l'ordre de 3000 francs H.T). Pourquoi ne pas proposer une série de cours allégés ou bien les modules indépendamment les uns des autres ? De cette manière, plus d'un particulier pourrait apprendre à programmer corRectement...

Ce ne serait pas du luxe.

Pour plus de renseignements, contactez la société :

SNEIL

14, rue Pergolèse 75116 Paris.

NOUVEAUTÉS MSX

On les attend pour 88: Salamander, Nemesis 3, Hydlide 3, Super Laydock, Ash Guin, Ogre, Super Runner, Higemaru, Alters Stela, Androgynus.

Mais attention, les prix augmentent au Japon où beaucoup de nouveaux titres en mega-rom MSX2 sont vendus à plus de 300 F! Heureusement, la qualité des nouveaux titres semble suivre le même chemin.

Les bandes sonores de Nemesis,Salamander et Afterburner (en disques, cassettes et compacts) font un malheur au Japon!

TERMINUS, TOUT LE MONDE DESCEND !

Un certain nombre de logiciels, et non des moindres, sont "descendus" dans ce numéro.

L'observateur attentif remarquera que les éditeurs passant de la pub dans Micro News ne sont pas épargnés. Par contre, des jeux dont les éditeurs n'ont jamais passé de pub sont portés aux nues!

Exact! A Micro News, régie publicitaire et équipe rédactionnelle sont strictement indépendantes et sans influences réciproques.

Nous tenons beaucoup à ce léger "point de détail" qui offre à nos lecteurs une garantie d'objectivité sur les informations transmises et leur permet, par la suite, d'acheter leurs logiciels en confiance. Deux ou trois cent francs pour un soft, c'est beaucoup d'argent, autant ne pas le gaspiller et ne pas regretter son achat.

Et puis, ce n'est pas rendre service aux éditeurs que d'encenser des "nanars". Une attitude objective ne peut que les pousser à produire des jeux de qualité. C'est bien ce que nous désirons tous, n'est ce pas?

Détail piquant, le soft le plus descendu ce mois-ci a été réalisé par un rédacteur de Micro News. Qui aime bien châtie bien !

LE VŒU 1988 DE MICRO NEWS

A MESSIEURS LES EDITEURS

(français, anglais, américains et autres).

Donnez-nous des jeux Amiga qui ne soient pas de simples adaptations de jeux Atari ST; des jeux Atari ST qui ne soient pas de honteuses conversions de l'Amstrad CPC, lui-même parfois recyclé du Commodore 64 et autre Spectrum ou Oric.

Assez de détournements d'ordinateurs! Rendez à César ce qui lui appartient et nous serons les premiers à vous acclamer!

Dans le cas contraire, nous ne serons pas les derniers à vous fustiger!

Merci pour votre travail qui n'est pas toujours facile, nous le savons.

Et que 1988 soit pour vous une année prospère, source d'originalité et de créativité.

LE LIVRE DU DISQUE MSX

Destiné aux possesseurs de MSX, ce livre expose en 8 grandes parties les spécificités propres aux systèmes d'exploitation (Disk Basic et MSX Dos) du "standard" de la micro personelle. De l'accès aux commandes sous Basic à la description de l'organisation des disquettes, ce livre apporte tous les éléments nécessaires à une exploitation judicieuse de ce périphérique de sauvegarde. Le programmeur trouvera donc tous les éléments nécessaires mais le novice risque d'être dépassé par les notions abordées. Elles s'avèrent cependant correctement explicitées et ce livre clair et complet ne souffre pas de défauts rédhibitoires. Le seul reproche que l'on puisse lui adresser réside dans le fait qu'il n'expose pas les principes de fonctionnement des disques virtuels, système si utile sur les MSX 2.

(Le Livre du Disque MSX par Manus Devos. Edition BCM).

LES HITS DU MARTIEN

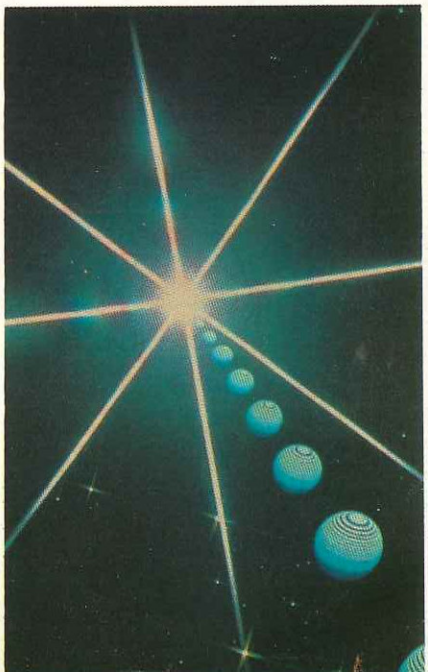
Le Livre débute voici quinze à dix-huit mille ans. Personne ne s'accorde sur la date, mais qu'importe. Morts et renaissances de l'Homme se succèdent sur cet intervalle de temps, rapportées par les conteurs puis rassemblées dans le Livre. **Cordwainer Smith**, l'artisan de cette collecte, arrive du vingtième siècle par une curieuse circonvolution de l'Espace-Temps. Le récitant donne à ces histoires récoltées au cours des âges toute la dimension poétique et romanesque propre à l'épopée. Il décrit ainsi les aventures tristes ou merveilleuses de l'homme, des sous-êtres et des robots, voyageant dans un univers protégé de la destruction par les Seigneurs de l'Instrumentalité. Editée par Press Pocket, l'intégrale des **Seigneurs de l'Instrumentalité** figurera honorablement au côté de Tolkien et d'Herbert sur les rayons de la bibliothèque.

Après le passage de la comète de Halley au vingtième siècle, deux auteurs fourmillant d'idées, **David Brin** et **Gregory Benford** se projettent soixante dix-huit ans dans le futur et observent le pari fou de quelques centaines d'hommes. Racontée par trois de ses membres, l'expédition **Au Cœur de la Comète** (Robert Laffont) dure le temps d'une révolution de l'astre. L'objectif commun, ramener Halley dans le plan solaire, dérive au rythme des luttes politiques aussi présentes sur l'astéroïde que sur Terre. Le biologiste, l'informaticienne et l'astronaute consacrent leur vie à la sauvegarde de la colonie et tentent d'instaurer un modus vivendi entre les factions. Cet hymne à l'adaptabilité de l'Homme réjouira tous les fidèles de la Science et des Belles Lettres.

À travers son deuxième roman de science-fiction, **Gwyneth Jones** s'adresse aux angoissés et aux passionnés des réseaux informatiques. En Envers, les numéros, entièrement gérés, nourris et divertis par CHTHON, participent au transfert des informations. Lorsqu'Alice descend de VENTUR sur la planète, elle n'est qu'une touriste. Pourtant, la rencontre avec Helena, un numéro non-homologué et non-référencé par CHTON, entraînera la VENTURière dans le labyrinthe de

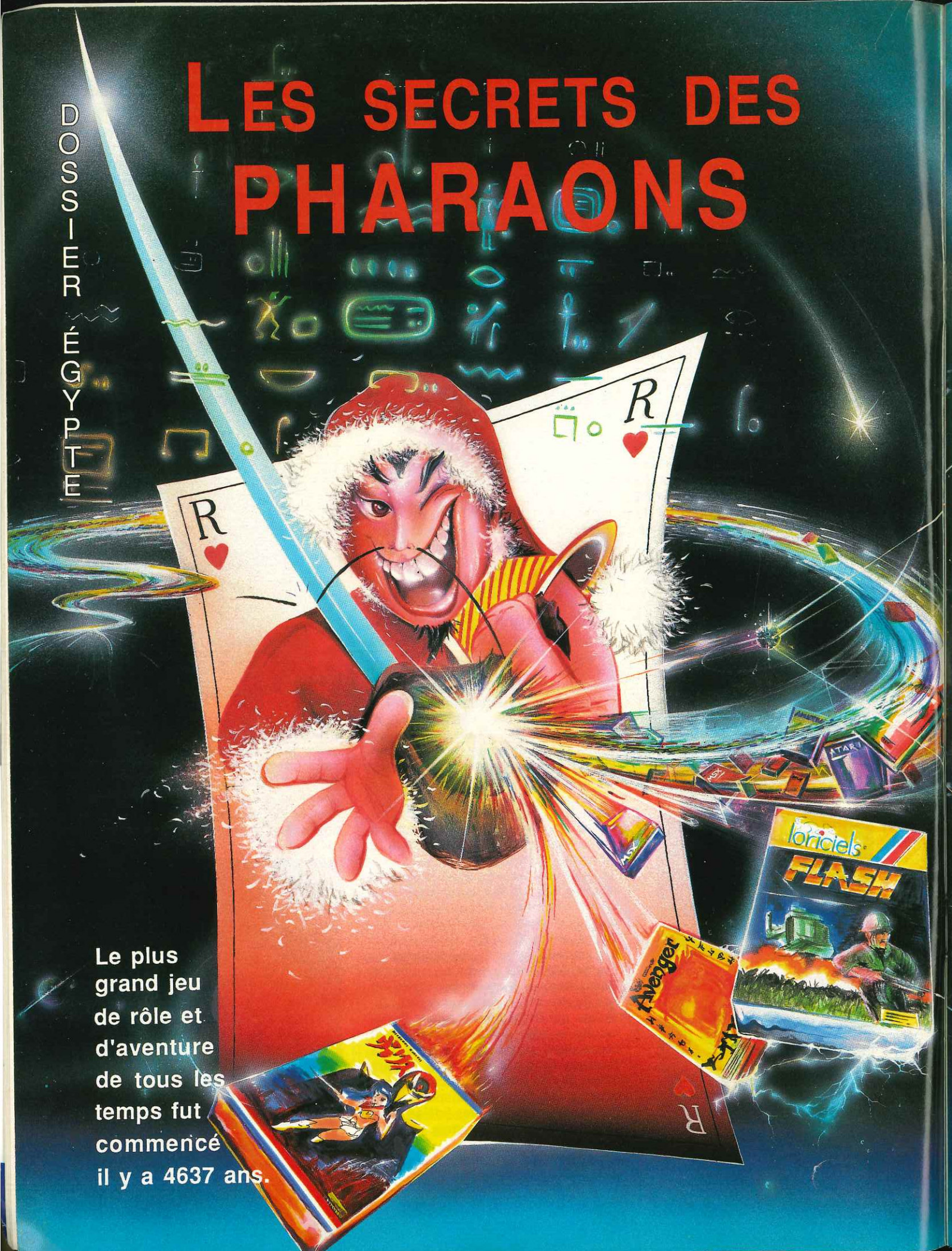
SHACTI et des autres centraux souterrains, les cités des numéros et des sérielles. L'omnipotence de SERVEZ et de FONCTION, les réseaux informatiques globaux, l'obligeront à rester avec la plèbe malgré tous ses **Plans de Fuite** (Présence du Futur).

M.T.



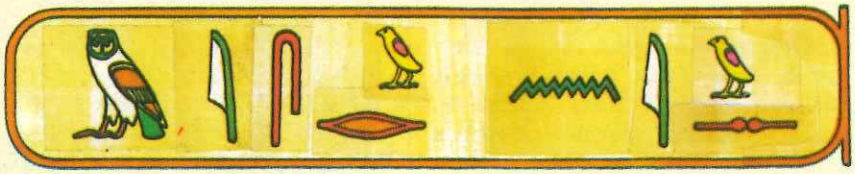
DOSSIER ÉGYPTE

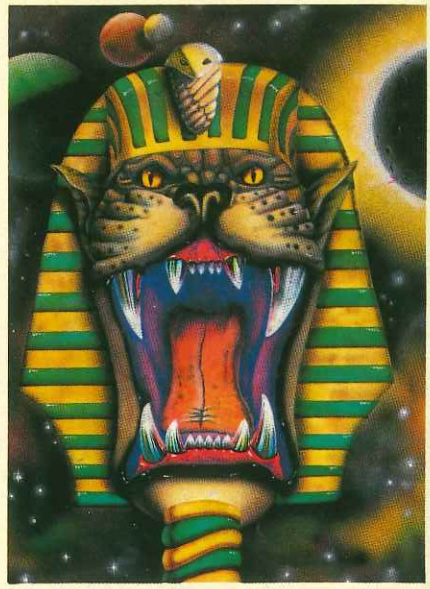
LES SECRETS DES PHARAONS



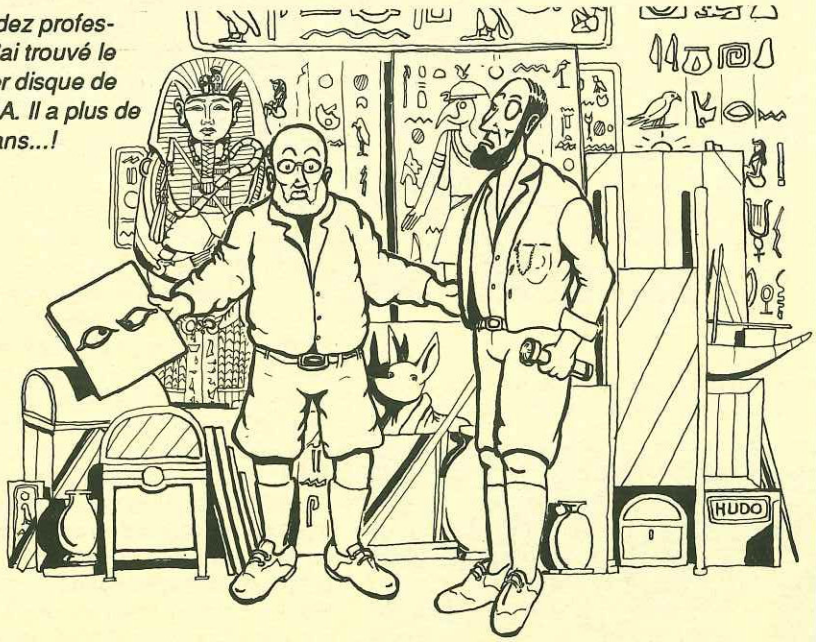
Le plus grand jeu de rôle et d'aventure de tous les temps fut commencé il y a 4637 ans.

KHEOPS JEU ULTIME



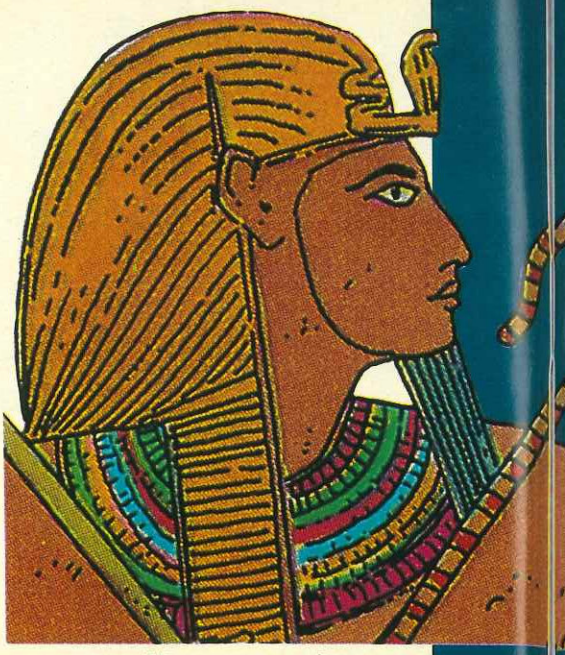


C'est en effet vers 2650 av. J.-C. que Khéops, souverain égyptien de la IV^{e} dynastie, commença à se faire édifier le plus imposant tombeau de l'histoire de l'humanité : la Grande Pyramide, la seule des sept merveilles du monde encore visible à ce jour.
D'après Hérodote et selon de nombreux chercheurs, la construction de la Grande Pyramide aurait demandé environ 25 ans, c'est-à-dire à peu près la durée du règne du pharaon. Sa hauteur actuelle est de 137 mètres et son poids dépasserait les 6 millions de tonnes.
Son architecture interne est extrêmement complexe avec ses passages ascendants et descendants souvent obstrués d'énormes blocs de pierre, ses puits, ses culs-de-sac, ses aérations secrètes et ses chambres royales. Les principaux passages furent comblés après l'inhumation du souverain et les ouvriers descendirent par des puits verticaux, impraticables dans le sens inverse.
Cette extrême sophistication était censée assurer au pharaon la pérennité éternelle, à l'abri des pilleurs de tombes attirés par les fabuleux trésors emmagasinés dans les chambres funéraires.
Nous voici en terrain de connaissance: des trésors inestimables protégés par un réseau de souterrains inextricables parsemés de pièges aussi terribles qu'ingénieux, un pays plein de mystère, des langages chiffrés (Champollion mit 15 ans à déchiffrer les hiéroglyphes), les squelettes de vos prédécesseurs jonchant le sol, un exotisme envoûtant et une malédiction qui s'abat sur ceux qui osent pénétrer ces lieux sacrés.
Avouez que voici réunis les ingrédients du plus palpitant des jeux d'aventures! Et palpitant fut cette recherche pour les centaines d'hommes qui s'y adonnèrent pendant plus de 40 siècles. Des hommes de toutes nationalités et de toutes conditions, des brigands comme des rois. Certains même y consacrèrent leur vie, tel le calife Al Mamoun qui, au 9^{e} siècle, joua le jeu pendant vingt ans, de 813 à 833, le transformant en une véritable épopée qui se confondit avec la légende.
Il n'est pas certain, à ce jour, qu'aucun être humain ait jamais réussi à percer le secret de la Grande Pyramide, ni à en découvrir les trésors. Les textes arabes relatant l'épopée du calife ne concordent pas entre eux, mélangeant légende et faits historiques. Ils s'accordent néammoins à reconnaître qu'une momie fut effectivement découverte, parée de bijoux selon les uns, dépouillée selon les autres.
Aujourd'hui encore le mystère reste entier et des théories fort plausibles émettent l'hypothèse d'une fausse chambre du roi abritant une momie destinée à tromper les pillards. Les architectes Dormion et Goidin ont tenté, récemment, de prouver l'existence d'un réseau secret de souterrains menant à la véritable chambre du roi, qui n'aurait jusqu'à présent jamais été découverte.
Alors, fans de jeux d'aventure, en attendant qu'une luxueuse version des mystères de Khéops atterrisse dans votre ordinateur chéri, nous vous proposons un survol de l'Égypte ancienne par le biais de jeux, de films, de bandes dessinées et de musique.
Que la bienveillance d'Osiris vous accompagne durant ce voyage...



Regardez professeur, j'ai trouvé le premier disque de DALIDA. Il a plus de 3000 ans...!

L'ÉGYPTE FAIT DES BULLES



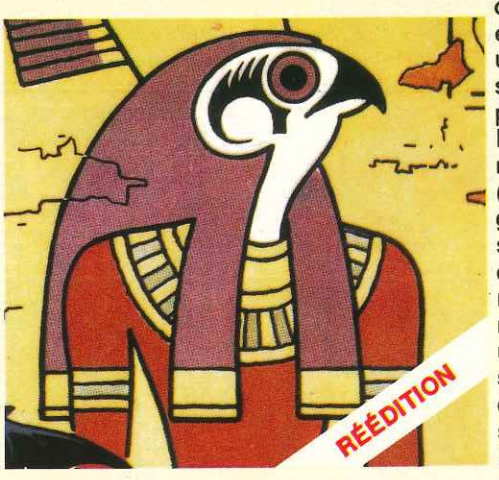
L'Egypte est à l'affiche cette année avec Gilles Dormion et Jean-Patrice Goidin, nos deux héros français (en chair et en os) qui après avoir relu Edgar P. Jacobs, espèrent trouver la fameuse chambre d'Horus dans laquelle reposerait le trésor royal d'un certain pharaon de la 4e dynastie... (lire "Les nouveaux mystères de la grande pyramide" chez Albin Michel). Mystère et « bulles » de gomme, l'Egypte passionne également bon nombre de scénaristes de la B.D. Voici quelques albums qui vous permettront d'approfondir vos connaissances sur la mystérieuse Égypte ancienne.

LES HÉRITIERS DU SOLEIL

« L'Hébreu avait dit au pharaon : libère mon peuple avec le sang duquel tu cimente les murs de tes temples. Laisse le aller vers la terre que Dieu lui a promise ».
Parce que le pharaon Ramsès avait refusé, les calamités promises par l'Hébreu s'abattirent sur l'Egypte...
Néphérouré et Néthi, deux adolescents, vont être les témoins de la tragédie qui pèse sur cette civilisation millénaire. Didier Convard nous restitue une image extrêment précise du monde égyptien, régi par la pensée des Dieux. Une belle histoire d'amour s'ajoute à ce récit historique.
On doit également à Didier Convard d'autres très belles collections comme *Les missions d'Isabelle Fantour, Les Cathares* (avec Juillard) et *Brunette et Colin*.

LE MYSTÈRE DE LA GRANDE PYRAMIDE

Le 20 Février dernier disparaissait un des plus grands noms de l'histoire de la bande dessinée. Edgar P. JACOBS était un des «monuments » de la B.D. belge. *Le Mystère de la Grande Pyramide* fait partie des dix meilleurs albums que l'Ecole Belge ait produits. La réalité historique se marie si bien avec le scénario imaginé par Jacobs que l'on peut classer cet album comme un outil de référence pour mieux connaître l'histoire de l'Egypte antique. La mystérieuse chambre d'Horus correspond avec exactitude avec celle décrite par Hérodote (historien grec vers 480 avant J.C.). Cette chambre d'Horus pourrait en effet avoir été utilisée comme sépulture royale pour Aménophis IV, appelé également Akhenaton (Celui qui plaît au globe). Ce roi substitua au culte d'Amon la religion d'Aton, monothéiste et universelle, mais sa réforme incomprise ne lui survécut guère.
Blake et Mortimer arriveront-ils à déjouer les pièges qui mènent à la chambre d'Horus, protégée depuis des millénaires des pillards qui ont cherché en vain à en trouver l'entrée?
Comme dans tous ses albums, E.P. Jacobs nous entraîne dans une aventure pleine de rebondissements.
Jeux de masques derrière lesquels se cachent l'odieux Olrik et Blake que l'on croit mort dès le début de l'aventure.
Mais... mystère, restons en là et courez vite chez votre libraire vous procurer les deux tomes du « *Mystère de la Grande Pyramide* » pour compléter votre bédéthèque qui va rougir d'orgueil de posséder de tels ouvrages. BY JOVE... !



LES HÉRITIERS DU SOLEIL *(deux tomes parus), par Didier Convard chez Glénat.*

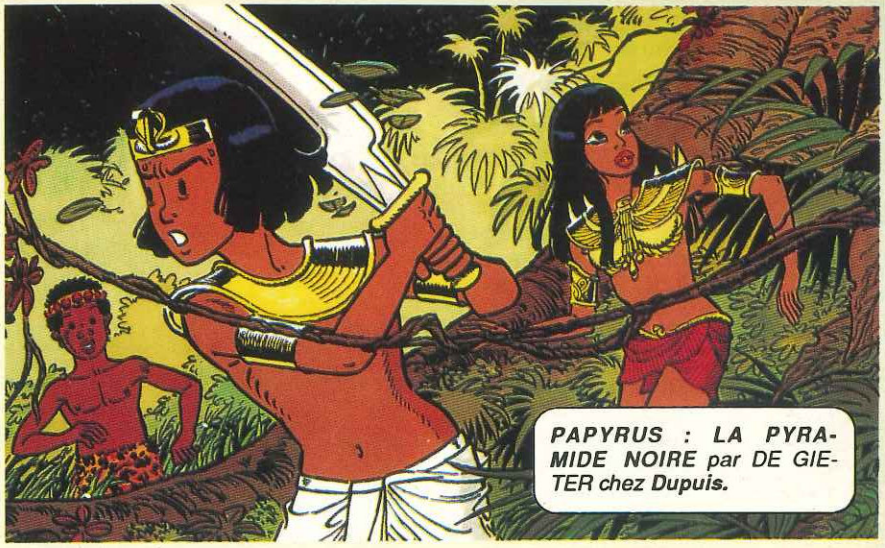
CORIAN

Revenons à Amenophis IV en pleine gloire (1370 avant J.C.), période faste du nouvel empire épyptien.
Sauvé par des marchands phéniciens après un terrible naufrage, Corian est vendu comme esclave au service du pharaon. Au cours de son transfert à Thèbes, la capitale, il découvre le complexe funéraire des rois Khéops, Kephren et Mykerinos, une des grandes merveilles de l'Egypte ancienne.
Encore une occasion pour vous, chers bédéphiles, de rafraîchir vos connaissances historiques et de vous rappeler qu'il a fallu plus de 100.000 hommes qui ont travaillé pendant plus de 20 ans pour construire la pyramide du roi Khéops.
Devenu soldat du pharaon, Corian va venir en aide au roi et à la reine en danger...
Debryne est un ancien collaborateur de François Craenhals (Les 4 as, Chevalier Ardent, etc).

***CORIAN** (deux tomes parus) par Debruyne chez **Glénat**.*

PAPYRUS

Inutile de vous présenter en détails les aventures de Papyrus qui en est au dixième album de ses aventures. Qui ne connait pas ce jeune égyptien qui part dans cet album à la recherche d'une mystérieuse pyramide noire, aidé dans sa tâche par la déesse guerrière Sekhmetneter. Outre l'habituel intérêt des aventures de Papyrus, les éditions Dupuis ont inséré dans l'album deux plaquettes qui vous apprendront à écrire en égyptien ancien grâce à un alphabet de 180 caractères et qui vous permetttront de coller partout votre nom en hiéroglyphes avec des petites étiquettes autocollantes !



***PAPYRUS : LA PYRAMIDE NOIRE** par DE GIETER chez **Dupuis**.*

Lucien De Gieter (né en Belgique en 1932) est un ancien collaborateur de Peyo (*Poussy, les Schtroumfs...*) et auteur de *Toot et Puit* et de *Pony*.

LES COLÈRES DU PHARAON

Meneptah, pharaon au 13e siècle avant J.C., curieux de connaître l'origine du collier qu'il porte, décide de dépêcher des hommes sur l'île de Nepiro Lmokidor, dans le petit village de Kiabuboara. Leur mission : enlever un indigène. Apicitou et Bouldegom partiront en Egypte pour essayer de retrouver Toutatouée enlevée par les hommes du pharaon. Curieux voyage au cours duquel nos deux héros rencontreront Alain Bombard, Michel Lonsdale, Serge Gainsbourg, Asterix et Obelix (Daniel Sebban est un ancien collaborateur de Uderzo et de René Borg (*Les Shadoks*). *Les colères du pharaon* est suivi par *Les Rois verts* (préfacé par P.L. Sullitzer).

***LES COLÈRES DU PHARAON**, une aventure d'Apicitou par Daniel Sebban aux éditions **Burning Bush**.*

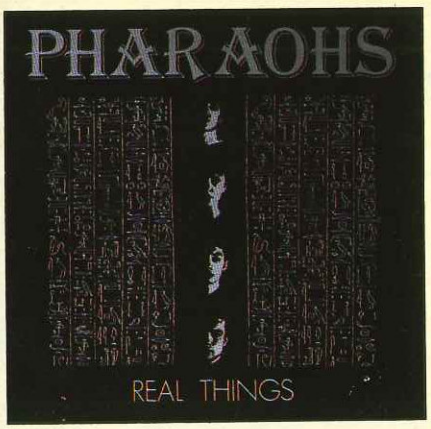
Momies et toiles

Le cinéma s'est depuis longtemps inspiré avec délices des mystères de l'ancienne Égypte: depuis les premiers films muets où "la momie" faisait son apparition à la même époque que Frankenstein et Dracula jusqu'aux plus récents *L'Exorciste* et autres *Time walker*.
Nous décernerons une mention spéciale au film de Terence Fisher, *La malédiction des Pharaons*, avec Christopher Lee dans le rôle de la momie (disponible en vidéo). Notre photo représente Lon Chaney Junior dans *Le Fantôme de la Momie* (1943).

WALK LIKE AN EGYPTIAN !

Quand les **Bangles** nous accrochent leur contine à l'oreille en se faisant passer pour des hiéroglyphes sur les images de leur clip "Walk like an Egyptian", elles ne sont que les énièmes petites rockaillonnes à puiser dans l'intarissable source d'inspiration que constitue l'Egypte. Aujourd'hui comme hier, magie et mystères des Pyramides font encore recette. Une secte californienne réunit même des adeptes autour de la forme symbolique, assurant que le port du chapeau pyramidal mène tout droit à l'élévation spitituelle. L'étrange ambiance humanité divinité des pharaons, elle aussi, fascine encore et toujours. Mais suffit-il d'en référer à l'occultisme égyptien pour voir assouvis ses désirs de réussite?

A jamais gravé dans les mémoires reste le fameux "Wooly Bully", hit mondial du milieu des années 60. Excellent morceau de danse, c'est aussi le seul

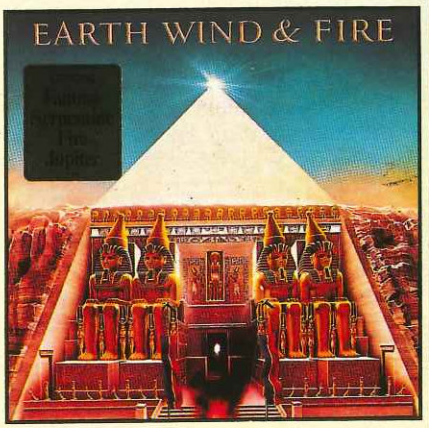


grand succès remporté par **Sam The Sham and The Pharaohs**. Il coïncide avec le moment où le groupe met au point sa fameuse tenue de scène "égyptienne", manière grandes fresques historiques hollywoodiennes. A défaut de pouvoir réitérer leur exploit, les Pharaos se séparent en 1968, au plus fort de la vague psychédélique. Leur nom mythique sera bien sûr repris un peu partout dans le monde. C'est

ainsi qu'un petit combo de psyché-revival français sortait il y a deux ans l'album "Real Things", à la pochette badigeonnée de hiéroglyphes, sous le nom de Pharaohs. Malheureusement pour eux, ils n'ont pas réussi à refaire le coup de "Wooly Bully"... Sans aucun doute, c'est la tendance néo-psychédélique qui pioche avec le plus de ferveur dans la panoplie égyptienne. **The Cult** prend d'ailleurs un malin plaisir à mélanger toutes sortes de signes sur la pochette de son album "Love". En l'occurence, il s'agit essentiellement d'ajouter quelques éléments de look au décorum pléthorique de sa panoplie psyché.

Reconnaissons le, les **Pink Floyd** ont su exploiter leurs références avec beaucoup plus de subtilité. La pochette de "Dark Side of the Moon", l'album marquant le sommet de leur carrière avec le fameux "Money" (qui fait de Roger Waters un milliardaire), est exemplaire à ce propos. Le pouvoir physique de la structure pyramidale y est évoqué par le dessin d'un prisme diffractant un rayon de lumière blanche en un large faisceau arc-en-ciel. Jamais directement nommé, on sent cependant le souffle de l'occultisme égyptien derrière les mots du morceau qui conclue ce concept album, "Eclipse".

Si l'on peut découvrir des dizaines de références à l'Egypte ancienne dans



le rock blanc, il semble difficile d'en trouver de plus frappants exemples que dans la musique des créateurs noirs. Comment ne pas se souvenir des effets secondaires de l'élan musulman qui s'empare de la population noire américaine en quête d'identité, dans la seconde moitié des années 60 ? Si Cassius Clay rend célèbre, à l'époque, le nom de Mohamed Ali, les musiciens ne sont pas les derniers à s'engouffrer dans la brêche. Ainsi, **Pharoah Sanders**, qui s'est d'abord fait un nom aux côtés de John Coltrane, intitule deux des œuvres qu'il a composées pour l'un de ses premiers albums en solo "Upper Egypt" et "Lower Egypt". L'exotisme passe à force de percussions "ethniques" et de méloppées récurrentes, s'étirant comme une plainte ou se déchirant comme un cri.

Dans les années 70, c'est incontestablement **Earth Wind & Fire** qui remporte la palme en matière d'égyptologie. En fondant le groupe au début de la décennie, Maurice White sait déjà qu'il sera un véhicule pour l'expression de ses convictions mystiques. Le nom du groupe lui-même est tiré des éléments de son thème astral. Les dessins de pochettes et les thèmes abordés dans chacun des albums ne feront que confirmer la fas-

cination de Maurice pour les mystères de l'Egypte. Il n'hésite pas à prononcer ce genre de phrase : « Dans le groupe, nous tirons toutes nos forces de l'univers, du Créateur et du ciel ». Sur scène EW&F ne lésine cependant ni sur la machinerie, ni sur le grand spectacle : une pyramide s'envole et se désagrège, le bassiste fait un solo en lévitation horizontale, et je ne vous parle même pas de leurs costumes... Avec tout cet attirail pour fantasme de S.F. , EW&F s'envole enfin en 1979 pour accomplir le plus vieux rêve de son leader : se produire sur scène en Egypte. Ils ne sont pourtant pas les premiers sur le coup. L'année précédente, le **Grateful Dead** a déjà donné un concert historique au pied de la Grande Pyramide... Enfin, pour terminer cette revue musicale "égyptienne" sur une note d'humour,

tournons nous vers **Fela Anikulapo Kuti** le génial mégalo de la musique nigériane. Quand on lui demande, en 1983, pourquoi il a donné à son groupe (ex-Africa 70) le nom de Egypt 80, il répond : « nous savons tous que les grandes pyramides d'Egypte ont été construites par des Africains noirs. Mais après des guerres, les Arabes ont pris possession du pays. La plupart des Africains croient que l'Egypte des pyramides a été faite par les Arabes. Peu savent la vérité. Egypt 80 est une appellation stratégique pour que mon peuple réalise que l'Egypte est notre propriété. C'est une nouvelle étape dans la conception du panafricanisme ». A vous de savourer cette belle leçon d'histoire.

KING'S VALLEY

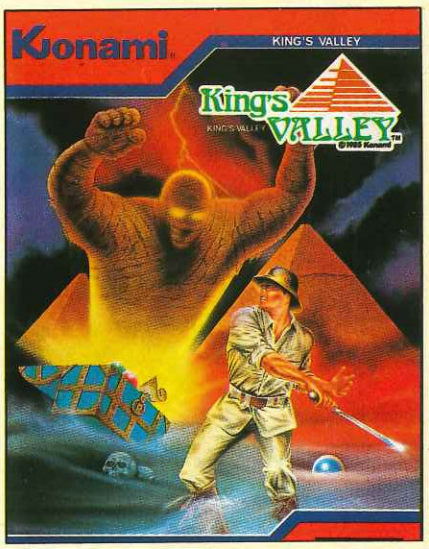
MYSTERE DANS LA VALLÉE DES ROIS

Konami a choisi l'Égypte pour décor du plus exotique de ses jeux : l'Égypte des pharaons, des danseuses voilées, des pyramides. Plus de quarante siècles après leur érection, les tombeaux grandioses des enfants rois restent entourés d'un halo de mystère. On évoque encore les trésors enfouis dans les salles funéraires protégés par les pièges multiples, nés de l'imagination d'architectes géniaux, et les sorts des grands prêtres.

Il s'agit du cadre idéal pour un jeu de labyrinthe comme semble l'indiquer l'exemple de King's Valley.

Ce grand classique possède de surcroît tous les ingrédients nécessaires à assurer le succès : une intrigue simple mais pas simpliste, une action dépouillée mais sans temps mort et enfin une réalisation irréprochable. Le scénario se propose de suivre les évolutions d'un explorateur, ou selon le point de vue d'un profanateur de sépultures, à l'intérieur de douze pyramides. Le petit personnage coiffé d'un chapeau colonial débute une longue quête qui doit le conduire vers la fortune. De magnifiques joyaux traînent négligemment sur le sol, abandonnés en offrande à des souverains mi-hommes mi-dieux. Les différents étages des constructions sont reliés par des escaliers taillés dans la pierre, offrant leurs marches majestueuses aux pas de l'aventurier. Sa tâche serait facile, et guère émoustillante à la vérité, s'il ne devait affronter les gardiens des tombeaux, tirés d'un long sommeil par l'intrus. Dès lors, ils s'évertuent à traquer l'aventurier et lui faire payer de sa vie sa témérité. La présence épisodique de machettes fichées dans le sol pimente l'action. On peut à tout instant s'en saisir, les projetter et éliminer ainsi momentanément un agresseur, s'octroyant ainsi un répit bienvenu. Les spectres se différencient par leur couleur et leur vitesse d'intervention ; ils sont attirés par le parfum exhalé par le profanateur. Une autre solution pour échapper aux monstres consiste à bondir par dessus l'assaillant, pour peu que la hauteur du plafond permette une telle acrobatie.

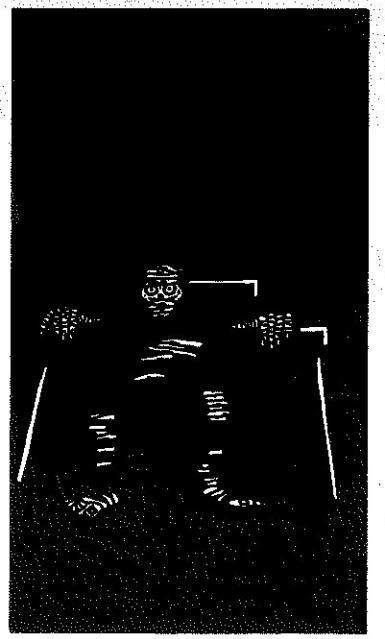
La seconde difficulté majeure du logiciel réside dans le fait que certains trésors sont prisonniers d'un écrin de pierre. Pour y accéder, il convient d'utiliser les pioches accrochées aux parois, qui permettent de percer deux couches de roches avant de disparaître. Ces outils sont en nombre suffisant dans les premières pyramides mais rapidement il devient nécessaire de les utiliser avec parcimonie. Sachez qu'il est impossible de sauter

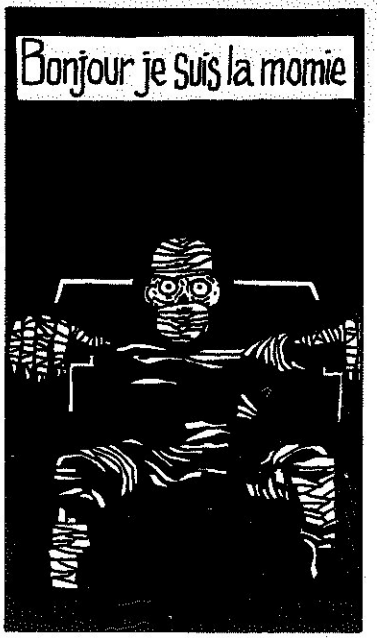


en possession d'une pioche ou d'une machette, de cumuler les outils. Évitez les trous inextricables et utilisez la touche "pause" pour étudier les situations délicates. Les pyramides comportent une ou deux salles et un nombre variable de joyaux. Lorsque le dernier de ceux-ci a disparu, une issue apparaît. Il suffit d'effleurer le mécanisme d'ouverture et un immense escalier se présente, menant à l'étape suivante. La fin du périple est saluée par une aurore orientale, la vision des pyramides sur fond d'étoiles. Retentit la même mélodie, soignée et envoûtante, qui accompagne l'aventure, et se montre digne d'un jeu classique aux graphismes précis, certes un peu anciens, mais injustement méconnu et sous-estimé. Puisse cet article contribuer à sa redécouverte.

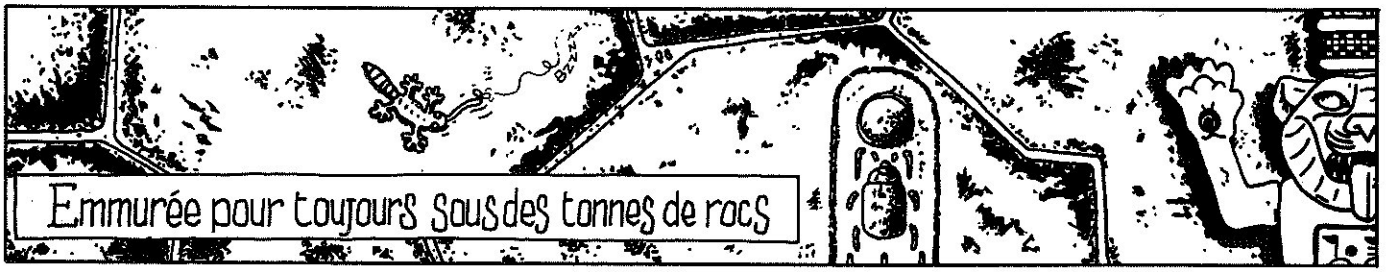
Cartouche Konami pour MSX.

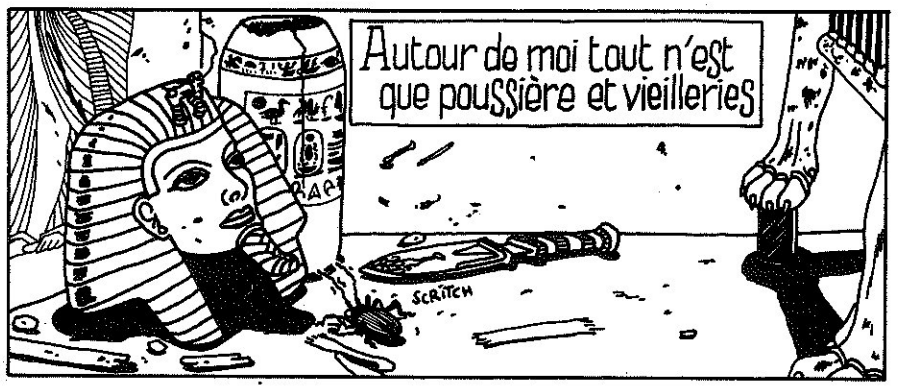
LA MO-MIE




Bonjour je suis la momie

Triste vie que celle d'une momie


Emmurée pour toujours sous des tonnes de rocs


Autour de moi tout n'est que poussière et vieilleries
SCRITCH

Mon sort est d'errer à jamais dans ce labyrinthe

Au tout début je me suis bien amusée avec les servantes qui m'avaient été destinées

Mais tout a une fin...
Sauf moi la momie !
Bref tout est ennui
Il faut tuer le temps
Alors pour occuper mes loisirs j'ai entrepris une collection fabuleuse; celle de pilleurs de tombes, d'archéologues et d'explorateurs en tout genre.
FIN

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE MSX NEWS

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers BATCH, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Choplifter, Twin Bee, Midnight Brothers, Philips Père Noël, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, Les Trucs du Caïd, Made in Japan, B.D. Rôle : le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres Attaquent, Sony Hara Kiri, Aackosoft Story, Konami, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, Transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, VG8235: Designer, Listing : 20.000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer, etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Special avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper-Sports, Adressage des registres du V9938, Basic récursif, Trucs et astuces, Listings : 20.000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Jouez au loup-garou, l'imprimante PHILIPS NMS 1421, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, premier héros digital de l'histoire, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBERT, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, Le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, Clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft Fonction, V9938 : Adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : PARA, B.D : Hard-Soft, Top Secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de SANDYX. 20, passage de la Bonne Graine, 75011 PARIS. LE PORT EST GRATUIT.

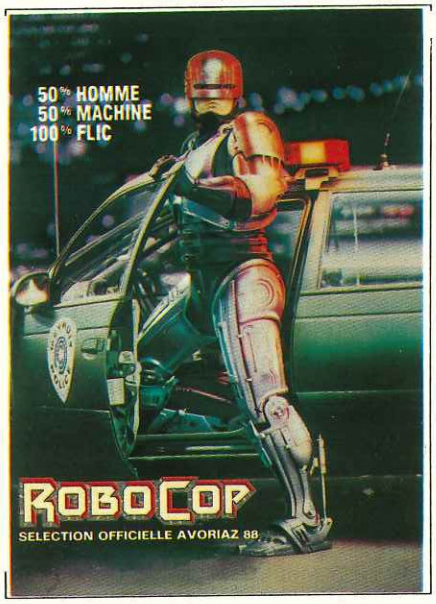
Prix du numéro : 19 F, sauf MSX NEWS N°1 = 7 F.

LES FILMS DU MOIS

ROBOCOP

de Paul Verhoeven avec Peter Weller (Murphy/Robocop) et Nancy Allen (Lewis).

Murphy, un flic sans peur et sans reproches, se fait horriblement massacrer par une bande de hors-la-loi diaboliques. Réduit à l'état de gruyère sanguinolent, il va être rafistolé par quelques toubibs bricoleurs: le flic bionique est né, un policier électronique de chair et d'acier. Une arme infaillible au service de l'Omni Consumer Products, une multinationale pourrie jusqu'à l'os, chargée de gérer les services de police en ces années futures (c'est censé se passer à l'aube de l'an 2000). Le Cyborg, robotisé à mort, va servir la loi, au-delà des espérances de ses immondes créateurs. Ils n'oublieront qu'un léger détail: même un cyborg a une âme, ou un cœur (suivez mon regard...)! Ça fait plaisir de revoir Peter Weller, le génial et maudit héros de Buckaroo Banzaï. Pourtant, sa gueule d'ange n'est pas à



la fête, puisque très rapidement transformée en charpie et recouverte d'un casque en triple-fonte du plus bel effet. Qu'à cela ne tienne, **Robocop** est un polar science-fictionnesque drôlement bien foutu, vif, craignos à souhait, et remarquablement réalisé par le metteur en scène de "La chair et le sang". Un point commun: c'est toujours aussi cru et atrocement violent. Les amateurs apprécieront...

LIAISON FATALE

d'Adrian Lyne avec Michael Douglas (Dan), Glenn Close (Alex) et Anne Archer (Beth).

Le film qui aura déchaîné les passions aux États-Unis, qui aura fait mourir de

curiosité malsaine toute l'Amérique nous arrive à point nommé, en plein hiver, pour nous réchauffer de son avalanche de sentiments glauques, cruels et pervers.

Au départ, l'histoire est d'un banal achevé: Dan Gallagher, un jeune avocat new-yorkais, bien sous tous rapports (une femme superbe, une gosse adorable, du fric...) traîne son ennui dans un cocktail mondain auprès d'une superbe blonde. Un verre en commun le temps que la tendre épouse se rue chez ses parents pour le week-end... et, hop! La voilà trompée avec la première blondasse venue.

Pour Dan, l'aventure n'aura duré que ce week-end là, mais pour Alex, l'amante de ces nuits, ce nouvel amour ne fait que commencer. Elle est prête à tout, vraiment à tout, pour ne pas laiser filer l'homme de sa vie... Quitte à noyer son dépit amoureux dans un flot dévastateur d'hémoglobine!

Vicelard, épuisant, filmé par le génie enfin confirmé d'Adrian Lyne "Flashdance", "9 semaines et 1/2", **Liaison fatale** vous prend délicatement à la gorge, vous la serre impitoyablement et progressivement, avant de vous achever par un final digne de Hitchcock. Magistral.

PACTE AVEC UN TUEUR

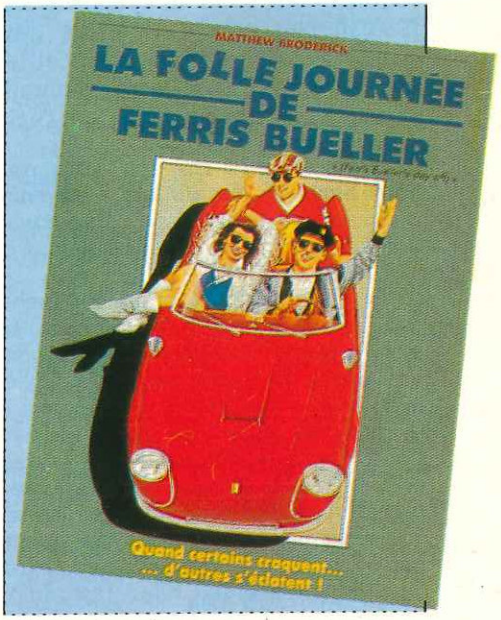
de John Flynn avec James Wood et Brian Dennehy.

Un polar un peu touffu, souvent à la "va-comme-je-te-pousse" mais qui met aux prises, dans un duo vénéneux et passionnant, deux des plus fabuleux acteurs américains. Un régal!

SORTIE EN VIDÉO

LA FOLLE HISTOIRE DE FERRIS BUELLER

Ferris Bueller est le champion du monde, toutes catégories, de la "sèche" des cours du lycée. Et tout le monde l'adore. Tous sauf Ed Rooney, le proviseur qui se prend pour un Columbo raté... Leur course-poursuite va durer toute une journée dans les rues de Chicago, de gag en mascadarade, de dialogue de sourds en débat délirant. Un film extraordinaire de drôlerie de John Hughes, interprété par Matthew Borderick. Un p'tit gars qui



aura droit à ma reconnaissance éternelle pour ce monument. A voir et revoir d'urgence.

Autres sorties vidéo

Le nom de la rose: le polar médiéval de Jean-Jacques Annaud. Fabuleux.

Les fugitifs: après "La chèvre" et "Les compères", la 3e rencontre du dur au grand cœur (Depardieu) et du doux très maladroit (Pierre Richard). Marrant.

L'amie mortelle: un petit bidouilleur de génie "ressuscite" sa meilleure amie en remplaçant son cerveau (elle est dans le coma après avoir été battue par son père) par celui de son robot. Samantha va pouvoir se venger sur tout ce qui bouge...

THE ART OF NOISE

J.J. Jeczalik, informaticien de haut niveau, n'y connaisait rien à la musique. Pourtant, en 1983, il fonde avec Anne Dudley le duo le plus techno du moment: The Art of Noice. Cette vocation lui a été inspiré par sa rencontre avec le synthétiseur le plus performant des années 80: le Fairlight CMI (Computer Musical Instrument). Clavier à ordinateur digital, le Fairlight réuni les quatre fonctions principales d'échantillonneur, de séquenceur, de composeur temps réel et en pas-à-pas, avec un stylo lumineux, on peut redessinner les courbes des sons directement sur l'écran. Machine révolutionnaire lorsqu'elle est lancée sur le marché en 1980, il faut près d'un an de travail pour la maîtriser complètement selon les spécialistes. Son prix, également, défit toute concurrence: actuellement entre 400000 francs pour la première génération et 800000 francs pour la troisième génération. Pionnier de la programmation sur Fairlight en Angleterre, J.J. Jeczalik est aussi un maniaque de l'échantillonnage. Voici sa conception de l'art du bruit.

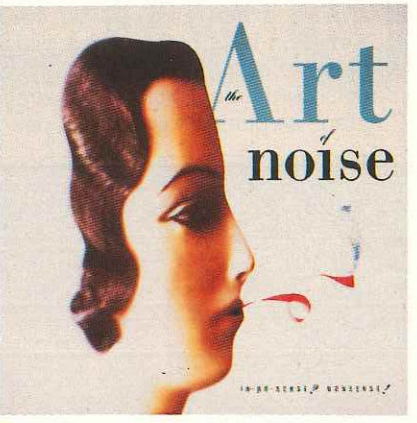
Q : *Je crois qu'à l'origine, vous ne vous destiniez pas du tout à devenir musicien. Comment en êtes-vous arrivé à former The Art of Noise?*

J.J. : A l'origine, j'ai étudié les technologies de pointe à l'université. J'ai ensuite passé mon doctorat et j'ai pris une année de vacances. Je suis allé m'installer à Londres, j'y ai découvert la musique et j'ai été subjugué par l'idée d'en faire, d'organiser des bruits. Je ne m'y étais jamais intéressé auparavant, mais des amis m'ont emmené voir des concerts et ça m'a totalement accroché. C'est ainsi que j'ai rencontré les Buggles ("Video Kiled the radio stars"), avec qui j'ai travaillé en tournée. Par leur intermédiaire, je me suis

intégré au groupe Yes, pour qui j'ai programmé les claviers. Et j'ai compris que ma voie était là. J'ai donc commencé à faire de la programmation pour des artistes comme Kate Bush, Paul McCartney et d'autres. A cette époque, nous n'étions pratiquement que deux en Angleterre à exercer en professionnels le métier de programmateur sur Fairlight: le marché était entièrement entre nos mains. Mais déjà, j'enregistrais des sons naturels ; des voitures qui passaient devant chez moi, le bruit de ma porte de garage, etc, et je les échantillonnais sur le Fairlight. Évidemment, lorsque je faisais écouter ce genre de sons aux gens, ça les effrayait. J'avais déjà très envie de faire un disque, mais c'était trop bizarre et aucune maison de disque n'était prête à produire ce genre de chose. Lorsque je me suis procuré mon premier Fairlight, en 1980-81, je ne comprenais pas pourquoi les gens s'entêtaient à vouloir échantillonner des sons de clarinette ou de batterie, alors qu'il est possible d'avoir un meilleur son avec un vrai batteur ou avec un vrai clarinettiste. Ils imaginaient qu'une fois dans le Fairlight, ça serait mieux, ce qui est un non-sens total.

Q : *Votre travail d'échantillonnage sur "In no sense? nonsense!", votre dernier album, est assez impressionnant. Quel type de matériel avez-vous utilisé?*

J.J. : Toujours le Fairlight. Nous en avons deux. Anne utilise une machine de la seconde génération et moi, j'ai le tout nouveau Fairlight de la troisième génération, un objet extraordinaire, aux performances incomparables et au prix faramineux.



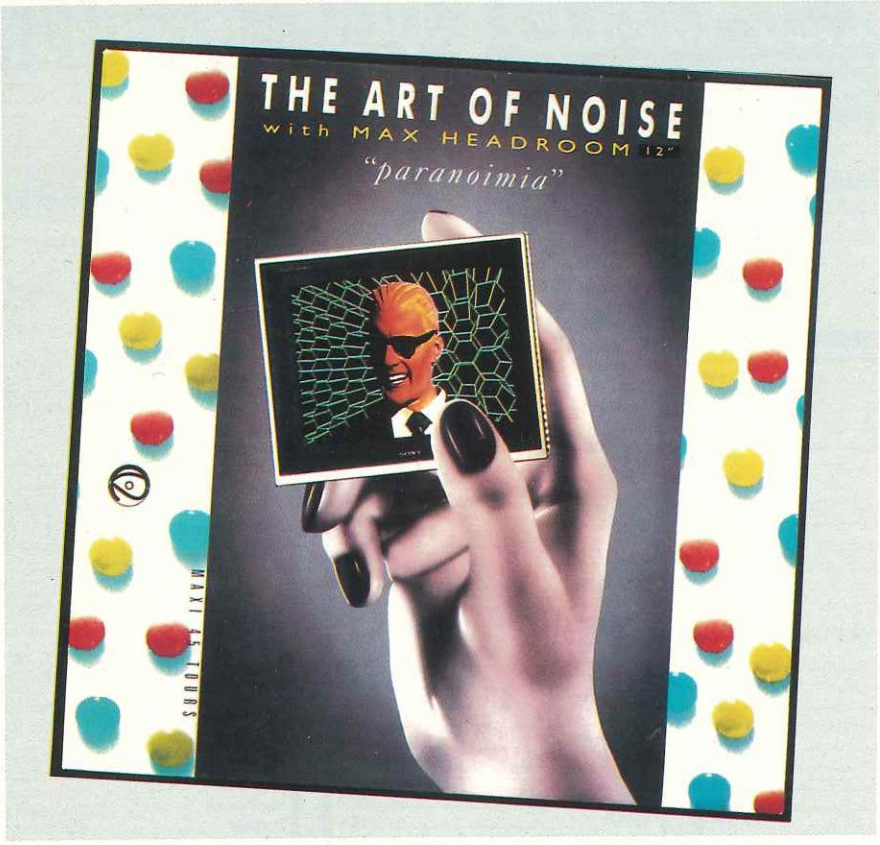
Q : *Pour faire un album, comment construisez-vous votre musique?*

J.J. : Comme pour toute sorte de création, c'est avant tout beaucoup de travail. Parfois c'est facile. On entre en studio, on touche le clavier et tout se passe merveilleusement. On s'amuse et on est créatif. Seulement, il ne faut pas croire que ce sont les machines qui rendent les choses faciles, comme beaucoup de gens ont tendance à l'imaginer. Dans un sens, c'est même plus dur. Surtout lorsqu'on emploie aussi de vrais musiciens, ce que nous avons fait pour ce dernier album.

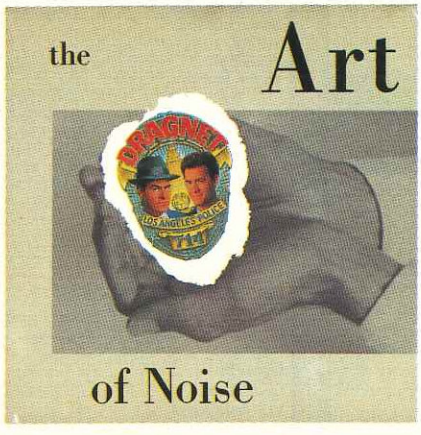
Q : *Avant d'entrer en studio, aviez-vous un concept défini, des lignes mélodiques, des morceaux?*

J.J. : Après notre tournée de l'an dernier, j'ai dit à Anne : "Maintenant, nous

devons nous mettre à écrire. Peu importe que ce soit bon ou mauvais, on va faire une chanson par journée et demie". On a donc commencé la première chanson le lundi. Le mardi à l'heure du déjeuner elle était terminée. Et on a continué ainsi pendant trois semaines. Au bout du compte, on avait plein de choses différentes. On les a enregistrées bout à bout sur une cassette et on a choisi, ensuite, les meilleurs moments. Nous en avons sélectionné quelques uns pour les faire interpréter soit par le groupe qui nous accompagne en tournée, soit par le chœur de la cathédrale d'Ély, etc. Arrivé en studio, certains autres passages ont donné naissance à des choses entièrement différentes, mais, en gros tout était déjà en place. En revanche, nous n'avions pas la moindre idée du résultat définitif.



"Paranoimia" clipé par Max headroom, l'humanoïde synthétique, accompagne aussi les actualités Tube du métro.



Q : *Comment choisissez-vous tous ces incroyables bruits naturels que vous échantillonnez?*

J.J. : Sur cet album, j'avais envie d'avoir des effets de mouvements. J'ai donc suggéré à Mathew, mon assistant, d'aller enregistrer, par exemple, le son d'un hélicoptère ou des bruits de pas. Actuellement, la technologie a tellement évolué qu'il est possible de réaliser d'excellents enregistrements de sons naturels pour peu d'argent, ce qui n'était pas le cas il y a cinq ans. Nous constituons ainsi une bibliothèque de sons, dont nous extrayons ceux qui correspondent le mieux aux climats que nous cherchons. Prenons par exemple le morceau intitulé "A day at the race". Mathew avait enregistré les sons d'une course de chevaux: tout le morceau a été construit autour du rythme des galops de chevaux. Comme nous n'avons pas de chanteur, nous prenons d'abord les sons. Et comme les sons possèdent eux-même un contenu harmonique, ils induisent généralement des accords. Mon travail de construction commence par là. Anne s'occupe plus spécialement du côté harmonique et moi des programmes rythmiques. Après, c'est un agencement de phrases sonores plus ou moins longues, un jeu de matières et de rythmes. C'est un peu comme un travail d'architecture.

Q : *Cette façon d'intégrer les sons naturels à des plages musicales fait souvent penser à de la musique de film...*

J.J. : Il est vrai que, personnellement, je fonctionne beaucoup sur de fortes images visuelles. Pour "One Earth", le dernier morceau de l'album, par exemple, j'avais cette vision d'un des derniers hommes sur terre, seul au milieu des décombres de Mexico en feu, agrippé au faîte d'un pylône, hurlant à l'adresse d'hélicoptères qui approchent et qui sont sa dernière chance. C'est cela que j'avais en tête, mais je sais que cela peut évoquer quelque chose de complètement différent pour quelqu'un d'autre, ce qui est une bonne chose.

Q : *N'envisagez-vous pas de traiter l'image comme vous traitez le son?*

J.J. : Effectivement, je ne vois pas ce qui m'en empêcherait... Simplement, l'occasion ne s'est encore jamais pésentée. Lorsqu'il s'est agit de faire nos propres vidéos, nous n'avons pas participé à la fabrication proprement dite. J'ai écrit le story board de "Peter Gunn" et j'ai fait deux, trois trucs dans les autres, mais on ne s'est pas encore totalement investi dans la réalisation de nos clips. A vrai dire, nous devons aller prochainement à New York pour rencontrer les gens de M.I.T. Ils possèdent actuellement l'équipement le plus sophistiqué pour le traitement d'images en 3D. Nous devrions travailler avec eux d'une manière assez proche. C'est quelque chose qui m'intéresse énormément.

Un entretien avec
François Bensignor

DISCOGRAPHIE

- **"Invisible silence"** (33 tours et CD) Chrysalis n°826 895 1/4
- **"In no sense ? Nonsense !"** (33 tours et CD) Crysalis n°832 811 1/4. Distribution Phonogram.

5e ANNIVERSAIRE

L'ESPACE LOGICIEL

VIDE SHOP

DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!

- *Bibliothèque incroyable.*
- *Toutes les nouveautés en provenance d'Angleterre et U.S.*
- *Utilitaires en démonstration permanente.*
- *Des prix micro !!!*
- *Expéditions en 48 h (Colis poste urgent).*
- *Un club Vidéo Shop (– 10 %).*

AMSTRAD (Cassettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1 ..... 149 F
– Rallye II – Infernal Runner – 3D Fight

Hit Loriciels 2 ..... 149 F
– Tennis – Foot – 5e axe

Hit Loriciels 3 ..... 149 F
– Empire – Tony le truand – Aigle d'or

Hit Loriciels 4 ..... 149 F
– MGT – Maracaïbo – Billy la banlieue

Album Epyx ..... 119 F
– Winter Games – World Games
– Super Cycle – Impossible Mission

Game Set Match ..... 129 F

Mallette Fil I ..... 195 F
– Express Raider – Super Soccer
– Tai Pan – Xevious

Mallette Fil II ..... 149 F
– Canadair – Dwarf
– Starglider – Star Raiders II

Super Hits Océan ..... 119 F
– Miami Vice – Street Hawk – Short Circuit
– Top Gun – Knight Rider – Galvan

ARMY MOVES	89 F
Ace of Aces	89 F
Arkanoid	89 F
Allien Highway	89 F
Bad Max	99 F
Ball Breaker	89 F
Balle de match	99 F
Barbarians	89 F
Bat Man	89 F
Bridge Player 3	129 F
Cessna Over Moscou	149 F
Contamination	129 F
Crafton	129 F
Dambusters	99 F
Danger Street	129 F
Dames Scanner	140 F
Dieux de la mer	119 F
Enduro Racer	95 F
Express Raider	95 F
Flash	139 F
Game Over	95 F
Gauntlet	95 F
Glider Rider	99 F
Grand Prix 500 CC	149 F
Kidkit	299 F
M'enfin	139 F
Passagers du vent	299 F
Paperboy	99 F
Runestone	99 F
Scalextric	119 F
Stryfe	145 F
Sailing	99 F
Shaolin's road	99 F
Shockway rider	89 F
Scrabble	195 F
Zombi	149 F

NOUVEAUTES

Bivouac	145 F
Cobra	139 F
Chiffres et lettres	195 F
Iznogoud	199 F
Indiana Jones	95 F
Les dieux de la mer	145 F
Les ripoux	145 F
Marche à l'ombre	145 F
Mission	139 F
Mission en rafale	195 F
Nécromancien	99 F
Prohibition	145 F
Road runner	95 F

AMSTRAD (Disquettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1	180 F
Hit Loriciels 2	180 F
Hit Loriciels 3	180 F
Hit Loriciels 4	180 F
Album Epyx	189 F
Game Set Match	179 F
Mallette Fil 1	245 F
Mallette Fil 2	195 F
Super Hits	179 F

Acrojet	145 F
Arkanoid	145 F
Balle de match	149 F
Barbarians	149 F
Bridge Player 3	189 F
Crafon	195 F
Danger Street	179 F
Dames Scanner	195 F
Fer et flammes	249 F
Flash	195 F
Game over	149 F
Gauntlet	149 F
Grand Prix 500CC	180 F
Kidkit	299 F
M'enfin	179 F
Passengers du vent	299 F
Paperboy	139 F
Runstone	149 F
Scalextric	149 F
Stryfe	195 F
Sailing	149 F
Shaolin's road	149 F
Shockway rider	139 F
Scrabble	245 F
Zombi	245 F

NOUVEAUTES

Bob Morane	249 F
Bivouac	195 F
Cobra	195 F
Chiffres et lettres	280 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	145 F
Les dieux de la mer	195 F
Les ripoux	195 F
Marche à l'ombre	195 F
Mission en rafale	245 F
Necromancien	149 F
Prohibition	195 F
Road runner	145 F

PCW

3 D Clock Chess	149 F
Batman	149 F
Bridge Player 2000	199 F
Guild of Thieves	229 F
Leader Board	199 F
Pawn	249 F
Quick Mailing	490 F
Starglider	290 F
Tomahawk	199 F
Trivial Pursuit	249 F
Orphee	295 F
Top Secret	295 F
Bob Winner	240 F

ATARI ST

COMPILATIONS

Mallette Fil ..... 295 F
– Major Motion
– Space Shuttle II
– Super Tennis

Animatic	290 F
L'Arche du Captain Blood	299 F
Balance of Power	390 F
Bridge Player 2000	199 F
Chess Master 2000	349 F
Crafton	260 F
Dames Scanner	179 F
F 15 Strike Eagles	229 F
Flight Simulator II	490 F
Gauntlet	199 F
Goldrunner	249 F
Grand Prix 500 CC	220 F
Guild Of Thieves	249 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	199 F
Karate Kid II	195 F
Les passagers du vent	260 F
Leader Board	249 F
Macadam Bumper	245 F
Neochrome II	295 F
Road War 200	249 F
Road runner	249 F
Silent Service	249 F
Starglider	199 F
Super Cycle	225 F
Super Tennis	225 F

NOUVEAUTES

Bob Morane	249 F
Bob Winner	220 F
Bards Tale	390 F
Blue War III	295 F
Defender of the Crown	295 F
Compilation Epyx	295 F
The Hunt for red october	299 F
Les Ripoux	199 F
Mission en rafale	195 F
Mach 3	220 F
Meurtres en série	249 F
Mission	220 F
Marche à l'ombre	199 F
Prohibition	199 F
Rings of Zilfin	299 F
Sapiens	220 F
Trivial Pursuit	295 F
Tracker	229 F
Space Quest II	390 F
Test Drive	349 F
Wanderer	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES ST

Calcomat	390 F
Textomat	390 F
Datamat	390 F
GFA Basic	495 F
Compilateur GFA	295 F
GFA Vector	350 F
GFA Draft	890 F
Plus Paint ST	350 F
Degas Elite	490 F
Quick Mailing	790 F
V.I.P. Professionnel	1650 F

BON DE COMMANDE

MN7

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Code postal ⌊_____⌋ Tél. _____

Ville _____

☐ Je désire recevoir votre catalogue complet (joindre 3 timbres à 2,20 F)

☐ Je possède un micro-ordinateur (Marque) _____

☐ Je vous adresse la commande suivante :

à adresser à :
VIDEO SHOP département VPC
B.P. 105 - 75749 PARIS CEDEX 15

DESIGNATION	PRIX TTC
TOTAL	
Remise club (10 %)	
PORT	15 F
TOTAL TTC	

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat

DE VIDEOSHOP

l'espace le plus micro de Paris.

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 janvier 88, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !

PC

COMPILATIONS

Mallette Fil ..... 295 F
- Infiltrator
- Echec 3D
- Numéro 10

Epyx ..... 225 F
- Winter Games
- Pitstop II
- Summer Games

PC 1512 Hits ..... 245 F
- Top Gun
- Strip Poker
- Great Escape
- Dambusters

Collection Amstrad PC 1512 ..... 295 F
- World Class Leader Board
- World Games
- Arkanoïd
- Super Tennis

Ace of Aces	349 F
America's cup	249 F
Astérix	249 F
Balance of Power	295 F
Bob Winner	220 F
Bruce Lee	195 F
Bridge Player 2000	199 F
Chiffres et lettres	260 F
Crash garrett	295 F
Chess Master 2000	349 F
Defender of the Crown	249 F
Didact English	249 F
Exhec 30	195 F
Fer et Flammes	295 F
Flight Simulator II	490 F
F 15 Strike Eagles	195 F
Grand Prix 500 CC	195 F
Gunship	349 F
Iznogoud	299 F
Infiltrator	195 F
Integrale PC	990 F

- Traitement de texte Evolution
- Base de données Superbase
- Tableur Calcomat

Jet	490 F
Karateka	295 F
Karma	240 F
Nécromancier	149 F
Macadam Bumper	295 F
Marche à l'ombre	245 F
Micro Scrabble	245 F
Mission	220 F
Mean 18 (Golf 1)	195 F
Missions en rafale	245 F
Meurtres en série	295 F
Playback	295 F
Phalsberg	295 F
Prohibition	245 F
Quick Mailing	790 F
Road Warrior	249 F
Sapiens	240 F
Silent service	220 F
Sram	245 F
Starglider	199 F
Summer Games II	195 F
Tomahawk	290 F
Test Drive	349 F
Trivial Poursuit	295 F
Vectoria 3D	790 F
Winter Games	195 F
World Games	195 F
Zombi	245 F

THOMSON

COMPILATIONS

Mallette Fil ..... 245 / 295 F
- Game Over - Arkanoïd - Sorcery

Les Hits ..... 195 / 245 F
- Krakout - Way of the Tiger - Bead Need

Album Fil ..... 245 / 295 F
- Green Beret - Monopoly - Super Tennis

Les Classiques ..... 145 / 195 F
- Envahisseur - Gloutons - Infernal Breakout

Loriciels Hit 1 ..... 149 / 185 F
- Pulsar - Eliminator - Yeti

Loriciels Hit 2 ..... 149 / 185 F
- Spindizzy - Barry Mac Guigan - Hacker

Compilations disquettes
- Numéro 10 + Beach Head ..... 245 F
- Vol solo + nuit des templiers ..... 245 F
- Carte du ciel + super tennis ..... 245 F

Arkanoïd	145 / 195 F
Blitz	295 F
Choplifter	195 F
Dieux de la glisse	160 / 195 F
Grand Prix 500 CC	180 / 220 F
l'affaire Sydney	145 / 195 F
La mine aux diamants	160 / 245 F
L'héritage II	145 / 195 F
Passagers du vent	299 F
Kid Kit	299 F
Micro Scrabble	220 / 295 F
Monopoly	195 / 225 F
Ranger 3	220 F
Runway II	145 / 195 F
Saphir	145 / 195 F
Sapiens	180 / 220 F
Silent Service	145 / 195 F
Super Tennis	145 / 195 F
TNT	145 / 195 F
Yie Ar Kung Fu II	145 / 195 F

UTILITAIRES THOMSON

Animatix	C/D	249 / 295 F
Caractor II	K	295 F
Colorpaint	K	395 F
Studio	K	395 F
Mallette Création (Colorpaint + studio)	K	595 F
Mallette Communication	D	690 F
Colorcalc	K	395 F
Colorcalc +	D	395 F
Multiplan	D	690 F
Paragraphe	D	395 F
Fiches et dossiers	D	395 F
Portefeuille boursier	D	895 F

NOUVEAUTES

Bivouac	C/D	145 / 195 F
Bob Morane		249 F
Dieux de la mer		145 / 195 F
Iznogoud	C/D	199 / 249 F
Les mutants	D	195 F
Les ripoux		145 / 195 F
Marche à l'ombre		145 / 195 F
Missions en rafale		145 / 195 F
Meutres en série	D	299 F
Music 3 voix		160 / 240 F
Prohibition		145 / 195 F

AMIGA

Articfox	290 F
Balance of Power	390 F
Barbarians	229 F
Bards Tale	390 F
Bridge	195 F
Chess Master 2000	349 F
Championship Golf	249 F
Defender ont the Crown	349 F
Flight Simulator II	490 F
Guild of Thieves	229 F
Karate Kid II	229 F
Leader Board	249 F
Marble Madness	290 F
Roadwar 2000	299 F
Silent Service	249 F
Starglider	229 F
Terror Pods	229 F
The Pawn	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES AMIGA

Aegis Animator	1 150 F
Aegis Draw Plus	1 750 F
DR Man	990 F
Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Video	990 F
K Seka	690 F
Lattice C	1 250 F
MCC Pascal	990 F
Page Setter	1 250 F
Super Base	990 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

SPECTRUM

COMPILATIONS

Konami's Hit ..... 95 F
- Green Beret
- Ping Pong
- Hypersport
- Year Kung Fu

Sold a Million 2 ..... 95 F
- Bruce Lee
- Match Point
- Knight Lore
- Match Day

Sold a million 3 ..... 95 F
- Kung Fu Master
- Ghostbuster
- Rambo
- Flighter Pilot

Arkanoid	89 F
Army Moves	89 F
Enduro racer	95 F
Gauntlet	89 F
Leader Board	95 F
Livingstone	99 F
Nemesis	95 F
Paper Boy	79 F
Road Runner	95 F
Silent Service	95 F
Starglider	160 F
Star Raiders II	95 F
Wonder Boy	95 F
Winter Games	119 F
World Class Leaderboard	95 F

ATARI

Bivouac	C/D	95 / 145 F
Alternate Reality II	D	199 F
Beach Head 2	D	179 F
Gauntlet	C/D	99 / 149 F
Internationale Karaté	C/D	99 / 149 F
Leader Board	C/D	99 / 149 F
L'énigme du triangle	D	195 F
Pawn	D	199 F
Silent Service	C/D	99 / 149 F
Solo Flight 2	C/D	99 / 149 F
Tomahawks	C/D	99 / 149 F
Trailblazer	C/D	95 / 145 F

JEUX SEGA

Action Fighter	219 F
Alex Kidd	219 F
Black Belt	219 F
Choplifter	219 F
F16 Fighter	169 F
Fantasie Zone	219 F
Ghostbuster	169 F
Pistolet	445 F
Rocky	269 F
Secret Command	219 F
Shooting Gallery	219 F
Space Harrior	269 F
Super Tennis	169 F
Teddy Boy	169 F
Wonder Boy	219 F
World Grand Prix	219 F

JEUX NINTENDO

Excitebike	349 F
Golf	249 F
Hogan's Alley	349 F
Ice Climber	249 F
Soccer	249 F
Wrecking Crew	349 F

ACCESSOIRES

Manette Switch Joy	129 F
Disk 3" CF2 (10)	199 F
Disk 5 1/4 Fuji SF DD (10)	89 F
Disk 3 1/4 DF DD (10)	149 F
Câble imprimante	145 F
Câble minitel	145 F
Câble Peritel	145 F
Rallonge Joystick	95 F
Cassettes (10)	79 F
Tapis souris	149 F
Câbles Midi (la paire)	295 F

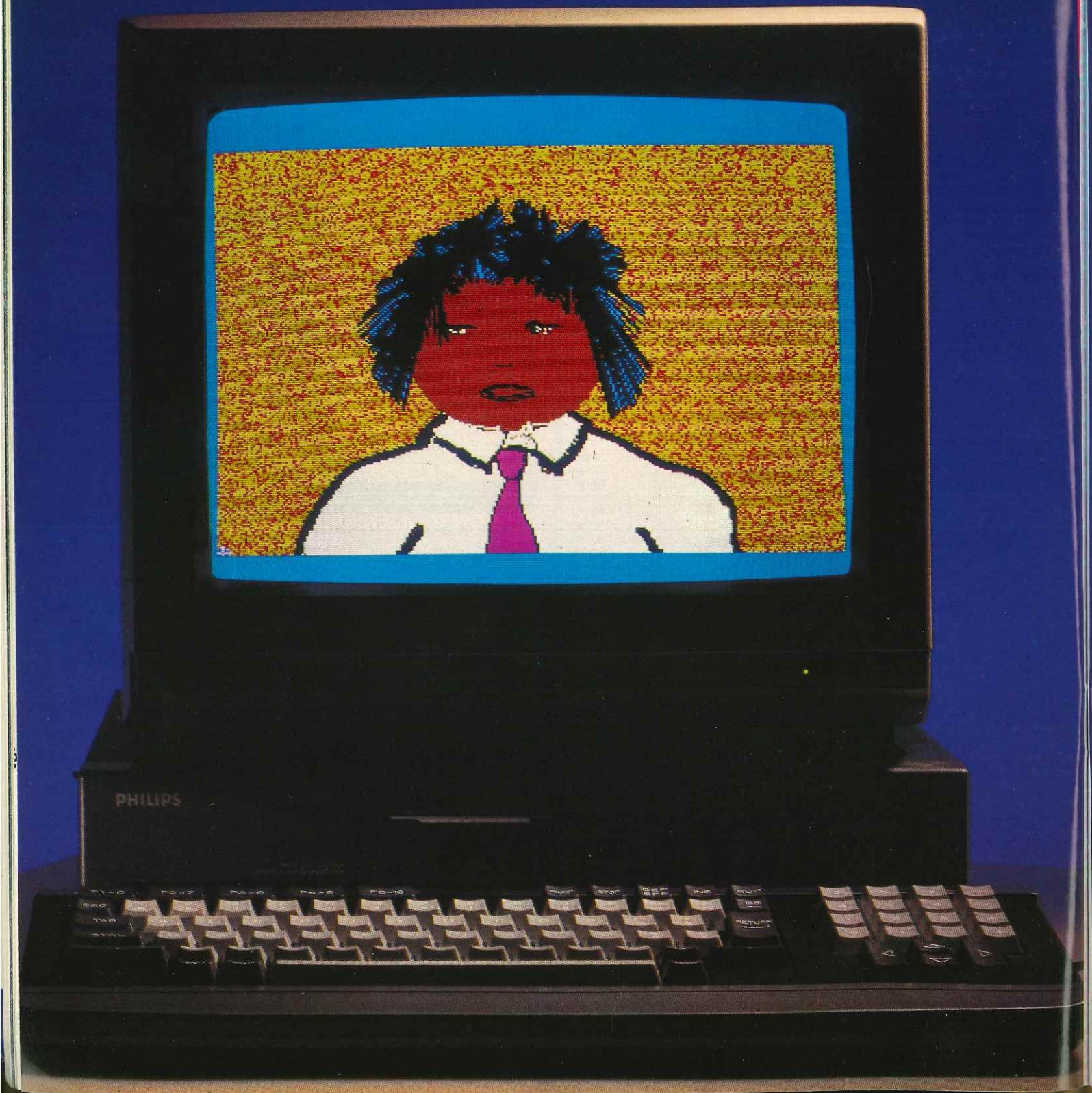
Tous les prix sont indiqués T.T.C.

- Des centaines de logiciels et périphériques sur les micro-ordinateurs ORIC, MSX, EXELVISION.
- Plus de 2 000 références en stock permanent !!!

LISTE SUR DEMANDE

ATTITUDES

LE NMS 8280



Nouvel élément du concept New Media System de Philips, le NMS 8280 occupe le même créneau que le HBG900 de Sony: le traitement d'images. Intégrant un digitaliseur et de nombreux connecteurs pour les liaisons avec une caméra ou un magnétoscope, la machine se présente de façon similaire au NMS 8250 et 8255. A savoir : boitier plat de couleur sombre et d'aspect sérieux, clavier mécanique détachable et deux lecteurs de disquette 3 et demi double face sur la face avant.

UN MSX AVANT TOUT

Ce nouveau Philips n'en reste pas moins un MSX 2 à part entière. Il est donc architecturé autour d'un Z 80 cadencé à 3,54 MHz et dispose en standard de 128 Ko de Ram utilisateur et de 128 Ko de Rom. La partie sonore est gérée par un processeur du genre AY 8910 et propose 3 voies sur 8 octaves. Notons que la mémoire vidéo s'élève à 128 Ko. La résolution maximale est donc de 512 points par 212 points en 16 couleurs parmi 512. A lire ceci rien ne distingue donc cette machine des autres MSX et, comme avec les autres machines porteuses du logo symbole des ambitions des industriels nippon en matière d'informatique grand public, la compatibilité s'avère très bonne. Une étude plus poussée de la machine permet cependant d'entrevoir ses capacités en matière de vidéo...

METTEZ UN DIGITALISEUR DANS VOTRE MICRO

Les trois discrets potentiomètres présents sur la face avant portent les mentions "Digitize level", "Audio Mix" et "Vidéo Mix". Ces noms, ô combien évocateurs, décrivent parfaitement les capacités de la machine. Première possibilité: la digitalisation d'une image venue d'un magnétoscope ou d'une caméra vidéo. Cela n'a pas grand intérêt mais en y réfléchissant un peu on s'aperçoit que cela ouvre de nombreux horizons. Avec cette machine on peut en effet effectuer du traitement d'images (déformation, travail sur les teintes et autre). Les artistes en herbe seront comblés! A notre avis, l'aspect le plus attractif réside toutefois dans la possibilité de mixer une image vidéo avec une autre issue de l'ordinateur. Admettons que vous disposez d'un film américain en version originale avec des sous titres défectueux ou qui proposent une traduction contestable du film. Avec le NMS 8280 vous pouvez rectifier le tir et fabriquer vos propres sous-titres. De même, les vidéastes amateurs peuvent réaliser les génériques de leurs films de vacances ou tourner des productions à base de schémas et autres animations. Certes, la qualité des incrustations de vaudra jamais les résultats obtenus avec des systèmes professionnels, mais il faut aussi comparer les coûts...

Contre toute attente, ces divers travaux (digitalisation, création de génériques, etc) sont accessibles à la majorité car la machine est livrée avec un programme capable de répondre à environ 80 % des besoins.

VIDEO GRAPHICS

Très proche de MSX Designer, un programme avec le VG 8235, Video Graphics dispose de nombreuses options. Il se présente de manière classique avec, sur le côté gauche de l'écran, une fenêtre proposant les diverses options symbolisées sous forme d'icônes. Ces dernières sont accessibles par l'intermédiaire de la souris (livrée en version de base) que l'on connecte sur le port joystick numéro 1. La première partie des fonctions regroupe les opérations de dessin. A l'image de nombreux Paint, il propose de sélectionner la forme du tracé et sa couleur. Ces paramètres sont bien entendu validés pour tous les tracés: dessin point par point, tracés de lignes et de formes géométriques diverses... On dispose aussi des modes aérographe, remplissage et gomme.

L'autre famille d'options regroupe les opérations d'écriture (très pratique pour le sous-titrage, par exemple). On peut écrire un texte et le positionner au pixel, ceci avec plusieurs types de caractères et selon plusieurs tailles. Viennent ensuite les fonctions d'animation. Nul besoin de programmation donc.

Mais, certaines limitations existent et l'utilisateur devra bien souvent se résoudre à passer sous Basic pour réaliser les effets désirés. Certaines commandes de Video Graphics prennent en charge la liaison entre la source d'image extérieure (magnétoscope, caméra) et l'ordinateur. Ainsi, la digitalisation d'une image s'effectue à l'aide du programme. Ensuite, viendront les opérations de traitement et de superposition.

Passons sur les déformations, agrandissements et réductions: nul besoin de les citer pour se rendre compte que ce programme s'avère efficace et relativement performant. En fait, le seul défaut de Video Graphics concerne l'accès aux commandes. Il est trop souvent nécessaire de jongler avec les icônes pour obtenir la fonction désirée. A l'image de bien des logiciels sur Amiga 500 par exemple, l'utilisateur se trouve face à des menus imbriqués. Et l'utilisation de symboles et non de textes pour le libellé des fonctions complique sérieusement la tâche. Après une longue période d'adaptation l'utilisateur évoluera malgré tout facilement dans le programme.

LES MANUELS

La digitalisation et l'utilisation d'un ordinateur pour effectuer du traitement d'images sont des techniques encore confidentielles et relativement méconnues. Elles nécessitent un acquis et des connaissances que l'on a souvent du mal à acquérir. Le novice est donc soulagé en voyant que tout est clairement expliqué dans les manuels livrés avec la machine. Ils sont au nombre de quatre.

Le peu épais guide de l'utilisateur expose les spécificités de la machine, la mise en route, etc. Bref, il s'agit d'une introduction et plutôt que de réaliser un manuel, Philips aurait mieux fait de l'intégrer dans le guide du Basic. Relativement bien construit, il décrit clairement les instructions du Basic. Il se révèle cependant assez peu didactique et les novices resteront sur leur faim. C'est à se demander pourquoi les fabricants ne s'inspirent pas des excellentes documentations Amstrad pour réaliser les leurs... La seconde partie de ce manuel décrit en long, en large et en travers le fameux MSX Dos. Si vous êtes fanatique de ce genre de DOS, ça vous conviendra. Sinon, inutile de lui porter attention car Disk Basic est largement suffisant! Le troisième manuel accompagne le programme Home Office 2 et ne nécessite que peu de commentaires. Il en est d'ailleurs de même du logiciel. Le dernier manuel concerne le Video Graphics mais s'étend largement et va même jusqu'à donner des conseils en matière de vidéo. Vous pouvez enfin devenir un vrai pro en écrivant vos propres scénarios! Plus sérieusement, les tuyaux ne sont pas mauvais et permettent d'éviter pas mal d'erreurs classiques chez les débutants vidéastes.

Conclusion

Bien, que penser du NMS 8280 ? Cette machine s'inscrit bien dans la logique MSX. C'est une qualité mais aussi un défaut. Le Microsoft Super EXtended est en effet un standard complètement dépassé sur le plan technique et se trouve en France face à une concurrence très forte de la part des machines 16/32 bits. L'Amiga 500 est ainsi beaucoup plus performant que ce nouveau Philips et dispose d'un nombre impressionnant d'extensions du genre pilotage de vidéodisque, digitalisation d'images, etc. De plus, les programmes graphiques sont beaucoup plus puissants et évolués que Video Graphics. L'Atari ST s'avère aussi fort attractif du fait d'un prix particulièrement bas. Bref, pour une dépense équivalente on peut disposer d'un machine beaucoup plus performante qu'un MSX 2 !

Le seul réel intérêt du NMS 8280 réside dans un intégration plus poussée: la machine est livrée complète et le digitaliseur ne se présente pas sous la forme d'un boitier optionel externe. Mais quelle importance ?

Le marché de la digitalisation est limité à quelques mordus et il est certain que Philips ne pourra pas l'étendre avec une machine aussi coûteuse. C'est pourquoi l'acheteur potentiel du NMS 8280 s'en détournera au profit de machines plus performantes et à l'avenir annoncé comme radieux.

M.B.

Origine du fabricant : Pays Bas.
Représenté en France par : importation parallèle
Version testée : NMS 8280
Microprocesseur : Z 80
Vitesse : 3,54 MHz
Capacité en mémoire morte : 64 Ko
Capacité en mémoire vive : 256 Ko dont 128 pour la vidéo
Mode graphique : jusqu'à 512 par 212 en bit map avec 16 couleurs.
Palette : 512 teintes
Son : 3 canaux sur 8 octaves
Calendrier/horloge : oui
Organes de saisie : clavier mécanique Azerty, souris
Mémoire de masse : deux lecteurs de disquette 3 et demi 720 Ko en version de base. Lecteur de K7 et disk 5 un quart en option.
Système d'exploitation : Disk Basic, MSX Dos en version de base et CP/M possible.
Intégrateur graphique : n.c
Sortie imprimante : parallèle, norme MSX.
Sortie série : en option
Autres interfaces : deux ports cartouche, interface entrée/sortie pour sources vidéo et audio.
Prix en version de base : environ 8000 francs sans moniteur.

CAHIER TECHNIQUE

SOMMAIRE

37

Multicartouche

Arrétez de chercher vos cartouches dans tous les coins. Ce montage vous permettra de les avoir à porté de main et d'en changer grâce à un simple interrupteur.

40

Assembleur Z80

Les boucles de type For/Next sont fort prisées des programmeurs habitués au Basic. Voici comment les reconstituer simplement et efficacement en assembleur Z80.

42

Assembleur 68000

Premier d'une série consacrée aux 16/32, cet article vous initie en douceur à la puissance peu commune des Atari ST et Amiga.

44

Listings

Débauche de listings : nos lecteurs ont du talent et le prouvent... Enfin, découvrez comment publier vos programmes dans Micro News.

62

Le courrier

Affutez vos micros et posez vos questions. Les rédacteurs fous de Micro News sont là pour y répondre !

64

Les petites annonces gratuites

3 pages bourrées de supers affaires. Mais, dépéchez-vous : il n'y en aura pas pour tout le monde...

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE
22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : 43.28.22.06
ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

AMSTRAD

SUPER PROMOTION NOËL

cadeau
1 joystick
4 logiciels

CPC 6128 couleur + imprimante
4495 F

- ☐ CPC 464 monochrome ..... 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur ..... 2990 F
- ☐ CPC 6128 monochrome ..... 2990 F

- ☐ *digitaliseur ARA* ..... 990 F
- ☐ *synthétiseur vocal* ..... 550 F
- ☐ *interface TV* ..... 1490 F
- ☐ *interface TV avec télécomman.* .. 1690 F
- ☐ *crayon à fibre optique DART* .... 395 F

ATARI

SUPER PROMOTION NOËL

cadeau
1 joystick
4 logiciels

ATARI 520 STF +
moniteur couleur + imprimante
5995 F

- ☐ atari 520 STF ..... 2990 F
- ☐ atari 1040 STF + monit. mono .... 5990 F
- ☐ atari 1040 STF + monit. coul. ..... 7490 F

- ☐ *realtizer* ..... 1690 F
- ☐ *tablette graphique C.R.P.* ..... 4595 F
- ☐ *ST replay* ..... 850 F
- ☐ *disque dur 20 MO* ..... 4990 F
- ☐ *imprimante couleur* ..... 3490 F

THOMSON

cadeau
1 joystick
4 logiciels

SUPER PROMOTION NOËL

TO8D + moniteur couleur
+ imprimante
4995 F

- ☐ TO8D + câble péritel ..... 2990 F
- ☐ TO8D + monit. mono. ..... 3690 F
- ☐ MO6 ..... 1490 F

- ☐ *digitaliseur "PRO"* ..... 2490 F
- ☐ *synthétiseur vocal* ..... 550 F
- ☐ *crayon optique* ..... 120 F
- ☐ *incrustation TV* ..... 499 F
- ☐ *extension mémoire 256 K* ..... 1490 F

PROMOTION NOËL

- Compatible EBSON et IPM
- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères : doubles largeur, gras, double frappe, compressé, italique, superscript, inverse et souligné
- Marge et espacement ligne réglables par commandes logiciel.

☐ *imprimante SEIKOSHA SP 180* ... ~~2190 F~~ **1590 F**

... et toute la gamme des PC Thomson et Amstrad, Méga ST Atari disponible dans la boutique "PRO" au 43.28.00.71

☐ *magnétoscope VCR 4600* ..... 3490 F
Modèle avec programmation par télécommande à écran cristaux liquide

☐ *magnétoscope VCR 4800* ..... 3990 F

● Le VCR 4600 MK II, le premier de la gamme Amstrad ● Magnetoscope Secam Type "H.Q." ● Système V.H.S. ● Entièrement compatible Canal + ● Commandes et chargement frontaux ● Télécommande multi-fonction à infrarouges ● Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi ● Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur, en façade ● Recherche rapide avant et arrière avec visualisation ● Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique ● Fonction "T.R.P." : Permet un enregistrement automatique par séquences de 30', 60', 90', 120', 150', 180' ● 2 prises Péritel ● Livré avec télécommande ● Alimentation : 220 V ● Consommation : 37 W/h ● Dimensions : L 43 x H 10 x P 31 cm.

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé 48.86.92.84

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____

NOM : _____ ADRESSE : _____

_____ TÉL. : _____ CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

MN 7

MONTAGE

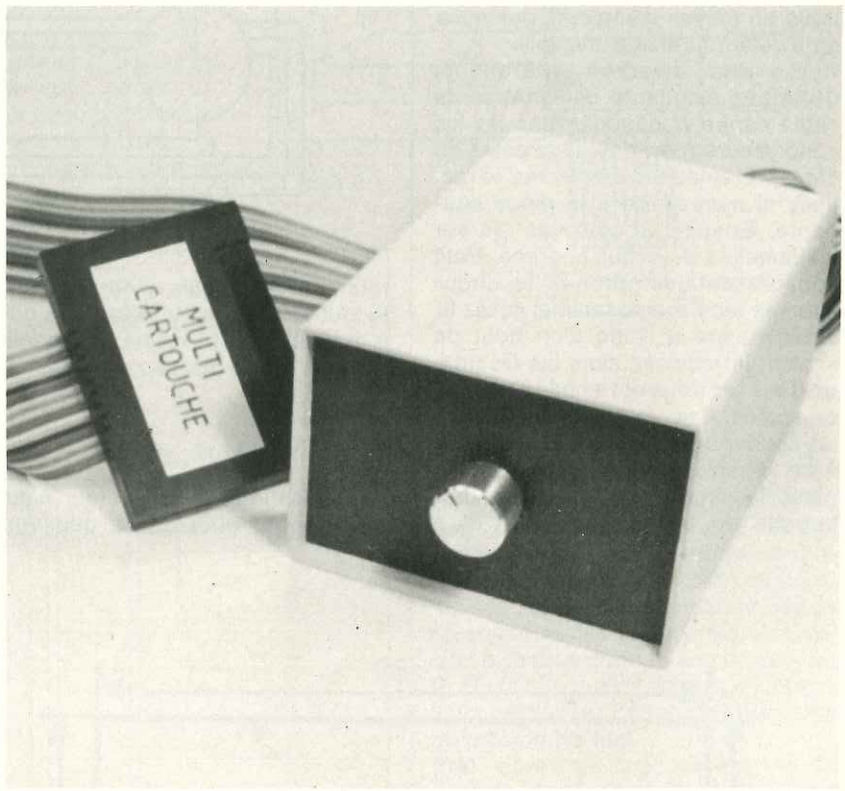
Multicartouche pour Thomson

Ne perdez plus de temps à chercher vos cartouches enfouies sous des tonnes de listings et de documentations techniques diverses!

Grâce à ce montage simple et peu couteux vous n'aurez en effet qu'à tourner un bouton pour changer de cartouche. Magique, non?

Préliminaires

Le boitier de notre montage peut, en théorie, contenir jusqu'à douze cartouches. Mais, dans la pratique huit suffisent. Signalons que notre système n'utilise pas de connecteurs et qu'il est nécessaire de souder les câbles de connection directement sur les cartouches. De ce fait, l'on perd la garantie du constructeur en cas de destruction des Rom ou des circuits annexes.
Après ces préliminaires, voyons plus précisement comment fonctionne notre montage.
Comme le montre le schéma numéro 1, les cartouches sont reliées en parallèle à l'ordinateur. Seules les entrées de sélection (Chip Select) ne sont pas communes: elles sont reliées à un contacteur rotatif qui établi le signal de validation pour une cartouche bien précise. Cela, en fonction de la position du contacteur bien entendu.



Facile à utiliser et simple à fabriquer, le multicartouche cache bien son jeu...

Liaison avec l'ordinateur

Avant de vous lancer tête perdue dans ce montage, signalons que nous sommes en train d'étudier une version MSX. En effet, cette réalisation n'est pas compatible avec toutes les machines.
La présente version est à l'origine prévue pour les Thomson TO 8, TO 8D, TO 9 et TO 9+. Certes, la mise en place de ce système sur un TO 7 ou un TO 7/70 est tout à fait envisageable mais il faut alors démonter la machine et souder directement les câbles sur le connecteur interne de la machine. Ensuite, il est nécessaire de ménager une encoche à cheval sur les parties du boitier pour que la liaison puisse s'effectuer avec l'extérieur. Cette solution complexe est impérative sur les TO 7 et TO 7/70 mais facultative sur les autres TO. Pour ces derniers, nous préconisons d'ailleurs une méthode plus logique et plus pratique.

Faites votre connecteur

Pour relier un montage par le port cartouche quoi de plus logique qu'une cartouche? Nous allons donc réaliser un connecteur capable de remplir ce rôle. Pour ce faire, prenez une cartouche défaillante ou qui ne vous est plus utile. Commencez par séparer les deux coquilles qui forment le boitier à l'aide d'un cutter. Attention: n'abimez pas les tétons de positionnement qui se situent généralement aux quatres coins du boitier de la cartouche. Ensuite, usinez une fente afin de sortir le câble nappe du boitier de la cartouche. Pour cela, prenez une lime et ménagez une encoche dans la coquille male (voir photo 1). Prenez garde à ce qu'elle soit suffisament large et haute et polissez la si nécessaire afin qu'il n'y ai ni surépaisseur ni espace lorsque le câble

est mis en place à l'intérieur du boitier du montage.
Ensuite, vous devez réaliser un circuit imprimé similaire à celui présenté par le shéma n°2. Nous vous conseillons d'utiliser le procédé de photogravure afin d'obtenir une plus grande précision dans le tracé des pistes. Cela vous permettra en effet d'établir une parfaite connexion entre les cosses du port cartouche et votre connecteur. Enfin, respectez les cotes données pour le découpage du circuit imprimé: vous n'aurez alors pas de problèmes d'ajustage lors de la fermeture du boitier. Une fois le circuit gravé, effectuez le percage des trous au moyen d'une mini perceuse ou à défaut à l'aide d'une vrille.
Après ces diverses opérations, découpez cinquante centimètres de câble nappe et dénuder tous les fils conducteurs (ceci des deux côtés du câble). Etamez les extrémités et rectifiez si nécessaire à la pince coupante. Ensuite, soudez les fils sur les lamelles du circuit imprimé. Petit conseil pratique: prenez le circuit imprimé face composants et collez le câble nappe à l'aide d'un bout de scotch. Introduisez alors les fils un à un dans les trous et remettez un bout de scotch. Il ne vous reste alors qu'à les souder un à un.
Il ne vous reste plus qu'à mettre en place le circuit imprimé sur la face femelle du boitier cartouche et à refermer l'ensemble. Pour maintenir le tout solidement, utilisez de la colle à maquette ou bien une colle rapide qui peut même maintenir des gens au plafond...

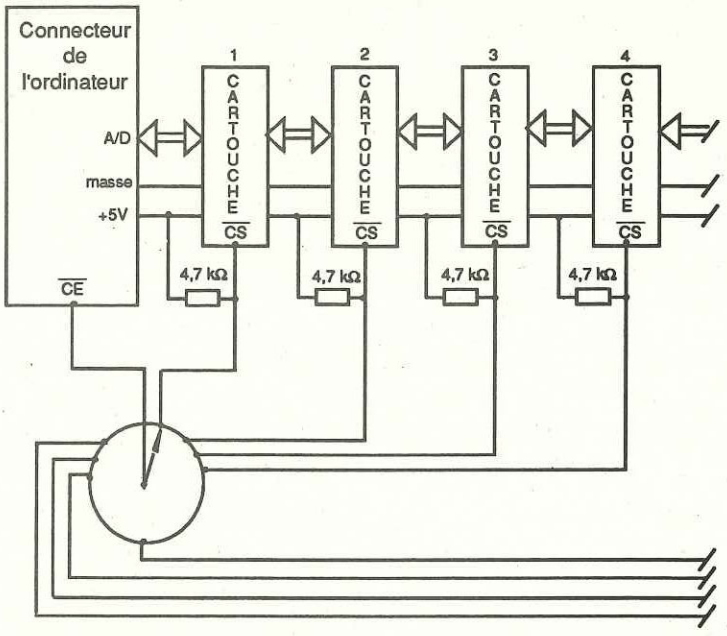
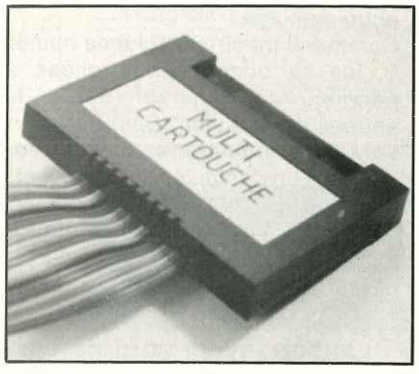


Schéma 1

Réalisation

La réalisation du connecteur n'était qu'un avant goût de ce que vous allez endurer. Mais, plutôt que vous donner l'eau à la bouche entrons dans le vif du sujet.
Commencez par prendre le boitier destiné à recevoir le montage final. Ménagez un trou sur la face avant pour le commutateur. Signalons que le diamètre de ce dernier doit être suffisament large pour que le corps du commutateur (et non la tige) fasse bloc avec la face avant. Une fois le trou ajusté, prenez neuf fils d'une dizaine de centimètres. Dénudez les aux deux extrémités et étamez les. Ensuite, soudez les sur le commutateur aux broches 1 à 8 (ceci en fonction du nombre de cartouches dont vous disposez). Il vous reste alors un fil que vous devez souder sur le commun du commutateur.
Prenez ensuite la plaquette

Photo 1



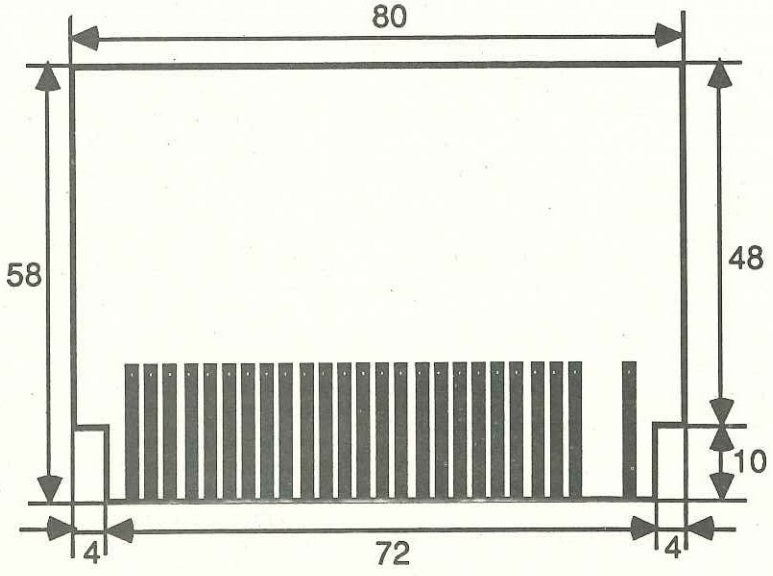


Schéma 2

d'expérimentation et découpez la de façon à obtenir 25 bandes de 26 trous. Mettez la côté cuivre vers vous puis coupez à l'aide d'un cutter la seconde bande cuivre après le second trou puis tous les trois trous (voir figure 1). Faites attention: vous ne devez en aucun cas couper à proximité des trous. Si vous n'êtes pas certain de la qualité de votre travail, vérifiez que la piste conductrice est bel et bien interrompue à l'aide d'un multimètre. Ensuite, vous n'avez plus qu'à effectuer le cablage de l'ensemble. En théorie, l'on commence par les fils mais pour des raisons de facilité de mise en oeuvre mieux vaut ici mettre en place les résistances. Cablez les à cheval sur les seconde et troisième pistes aux endroits ou vous disposez de trois trous. Ceci, sur la gauche des zones ménagées à l'aide du cutter. Ensuite, soudez les câbles du connecteur sur la première rangé de trous de la plaquette d'expérimentation. Il ne vous reste plus qu'à mettre en place les fils du commutateur (le commun sur le second trou de la seconde bande et les fils de sélection sur le trou situé à droite des résistances). Ensuite, reliez les cartouches au circuit imprimé en soudant du câble nappe directement sur le connecteur de la cartouche et en assurant la liaison avec la plaquette d'expérimentation. Signalons toutefois que vous ne devez pas souder les deux avant dernier fils. Si vous n'avez pas tout compris, reportez vous à la figure 2.

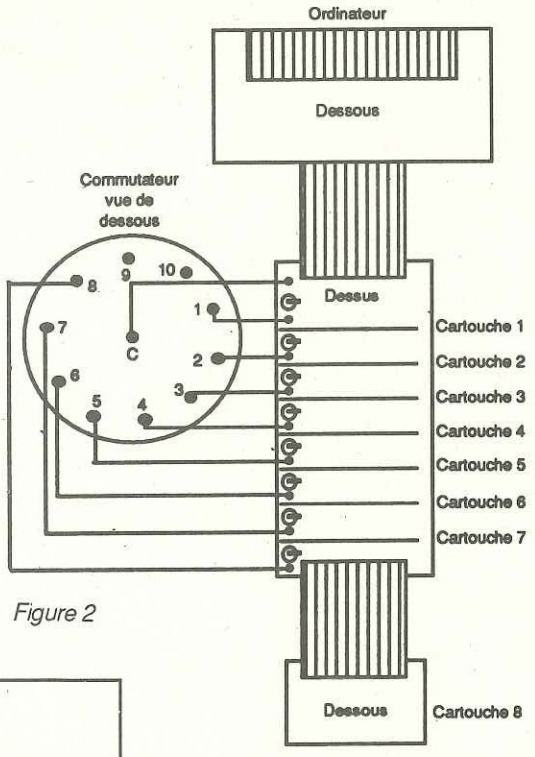
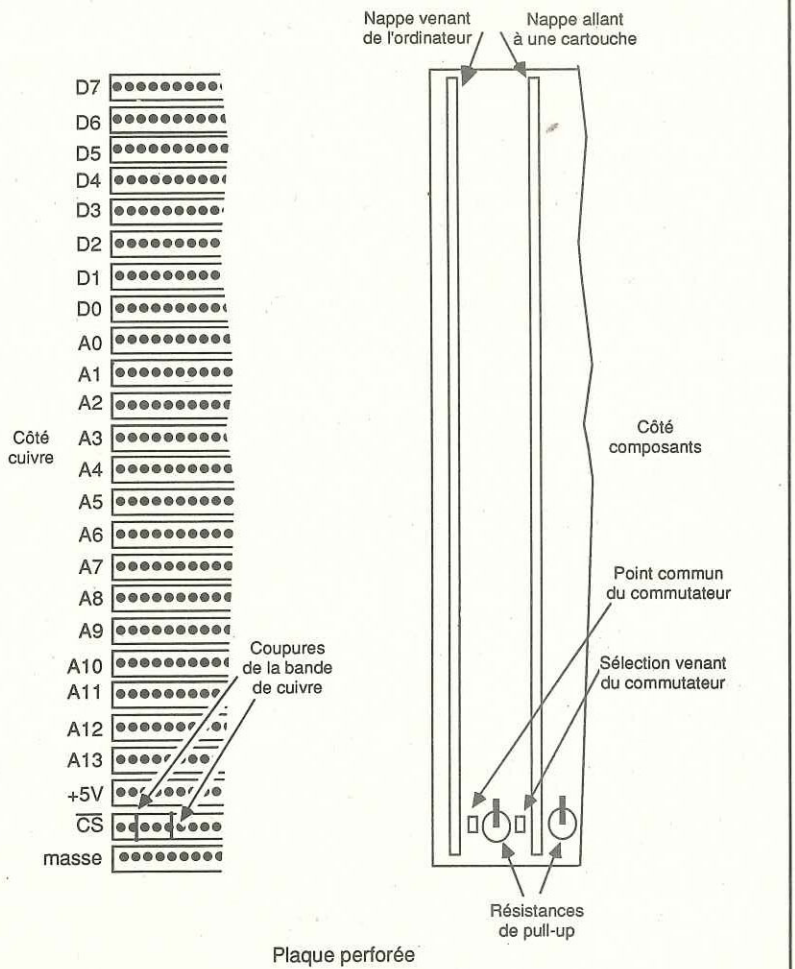


Figure 2

Figure 1



Mise en route

Si le montage ne fonctionne pas au premier coup, vérifiez votre cablage ainsi que la continuité des connexions. Pour plus de facilité, numérotez les pistes du connecteur, de la plaquette et des cartouches et associez à chaque numéro une couleur de fil. Du fait de la simplicité du montage, vous ne devriez cependant pas avoir de gros problèmes.
Bref, après de longues heures de cablage vous disposerez de toutes vos applications en tournant le commutateur. Et ce n'est pas du luxe!

Nomenclature

- 1, 5 mètre de câble nappe à 25 conducteurs.
- 8 résistances 1/4 W de 4,7 KΩ.
- un commutateur un circuit à 12 positions.
- un bouton de commutateur avec index.
- une plaque d'expérimentation à bande perforée au pas de 2,54.

ASSEMBLEUR FACILE

Z80 Les boucles (2e partie)

Vos cheveux se dressent dès que l'on parle de boucles en assembleur ? Voici de quoi les recoiffer élégamment.

Revenons donc à nos boucles du type for next : nous en étions resté à la boucle sur 256. Comment aller au-delà ? Les registres du Z80 qui ont des "chromosomes" communs, c'est-à-dire B et C, H et L, D et E, se marient et divorcent avec une facilité vraiment déconcertante.
Puisque B ne suffit plus au delà de 256, nous allons tout simplement mettre en œuvre la paire BC, et ceci sans autre forme de procès ni précaution particulière. A partir du moment où vous nommez la paire, tout se passe comme si vous aviez affaire à un resgistre unique de 16 bits capable de mémoriser jusqu'à 65535 en valeur absolue.
Rappelons encore une fois que B, C, D, E, H, L désignant des registres, c'est-à-dire des organes de calcul, et non pas des variables comme en Basic.

```
LD BC,x     : load BC,x : charger dans
              BC la valeur x
Faire ceci, cela
DEC BC      : Decrease BC : désincrémter
              BC : faire BC=BC-1
```

Notez que DEC peut jouer aussi bien pour un registre pris isolément (DEC C, DEC A) que pour une paire (DEC BC, DEC DE).
Notre boucle étant du genre step-1, il nous faut à présent vérifier si BC est à 0. C'est là que les choses se corsent ! Nous ne pouvons directement comparer une paire de registres à une autre paire ou à une valeur absolue.
Pire : toutes les comparaisons passent obligatoirement par A (accumulateur).
Il va donc falloir ruser et trouver une formule quelconque, si possible simple, rapide et directe. Il n'est même pas interdit de trouver autre chose qu'une comparaison : seul compte le résultat, c'est à dire vérifier si BC=0.
Il nous faut ici revenir aux jours lointains pour certains, où nous usions nos jeans à ingurgiter certaines théories relatives au calcul binaire.
Une opération logique OR s'effectue selon la table de vérité suivante :

premier terme égal à	0 1 0 1
deuxième terme égal à	0 1 1 1
résultat de l'opération OR	0 1 1 1

Voici un excellent moyen pour vérifier si le premier et le second terme sont à zéro. Si nous effectuons une opération OR entre B et C, il faut et il suffit que le résultat soit 0 pour pouvoir affirmer que B (premier terme) = 0, que C (deuxième terme) = 0 et donc que la paire BC=0.
En assembleur Z80, une opération logique n'est possible qu'entre A (accumulateur) un registre, une valeur absolue ou une zone mémoire. Notez que le résultat est stocké dans A.
Bref, pour effectuer notre boucle, nous allons transférer B dans A et faire une opération logique OR entre A et C.
Suivant la nature du résultat, 0 ou pas 0, le drapeau Z ou NZ est automatiquement levé. En clair ça donne :

```
LD A,B          : load A à partir de B
OR B            : opération logique OR entre
                  A et C
JR NZ,adresse   : si drapeau pas
                  0 remonter
La séquence suivante est absolument
équivalente :
LD A,C          : charger A à partir de C
OR B            : opération logique OR
                  entre A et B
JR NZ, adresse: si drapeau pas 0 remonter
Voici donc la boucle complète :
LD BC,x         : initialise la boucle à x
P1 faire ceci, cela
DEC BC          : faire BC=BC-1
LD A,B          : transférer B dans A
OR C            : opération OR entre A et C
JR NZ,P1        : ou JP,NZ P1 si la boucle
                  est trop longue
```

Une remarque s'impose. La formulation ci-dessus permet de vérifier si BC (ou DE ou HL) est égal à 0. Une comparaison avec une valeur absolue autre que 0 ou avec une autre paire nécessite la mise en œuvre d'un petit programme que nous étudierons le moment venu.
Bien, me direz vous : et au delà de 65535 ? Il est facile d'écrire : "Faire ceci, faire cela". Mais précisément, "ceci, cela" correspond peut-être à des boucles, qui ont toutes besoin des registres B,C,D,E,H et L. Alors ?
On sait imbriquer des boucles. En voici un exemple qui vous fera encore toucher du doigt combien il est facile d'associer ou de dissocier les paires.

```
          LD C,x      : initialiser C àx
P1        LD B,y      : initialiser B à y
P2        Faire ceci, cela
          DJNZ P2     : remonter à P2 si B
                        pas 0
          Faire autre chose
          DEC C       : Faire C=C-1
          JR NZ,P1    : remonter à P1 si C
                        pas 0
```

Notez que le DEC C entraine un positionnment automatique du drapeau Z ou NZ.
Il n'en reste pas moins que les possibilités paraissent limitées car pour l'instant nous ne comptons que 6 registres, le cas de l'accumulateur A étant réservé.
Nous allons multiplier ce chiffre par 2 : le Z80 possède 2 registres A (A et A'), 2 registres B (B et B'), etc.
Une seule instructions permet de basculer de BC vers B'C', de DE vers D'E', de HL vers H'L'. Elle se nomme EXX et n'affecte pas les contenus de BC, DE, HL.

Nous pouvons donc écrire la boucle précédente comme suit :

```
            LD B,x      : initialiser B à x
P1          EXX         : passer sur l'autre
                          jeu de registres
            LD B,y      : initialiser B' à y
P2          Faire ceci, cela
            DJNZ P2
            Faire autre chose
            EXX         : revenir sur le
                          premier jeu de
                          registres
            DJNZ P1
```

Notez bien qu'il n'existe qu'une seule instruction de bascule pour passer d'un jeu de registres à l'autre. A vous de savoir où vous en êtes. Toutefois on ne fait appel à EXX que dans des circonstances bien précises. Le second EXX qui fait revenir au premier jeu se situe dans la plupart des cas très près du premier, car basculer BC, DE et HL peut être gènant. On préfèrera donc souvent trouver autre chose.
La méthode la plus courante consiste à se servir de la "pile". Voici encore une nouveauté que nous examinerons plus à fond par la suite. Cette fameuse "pile" sert à gérer les retours de sous programme.
Accessoirement on l'utilise à d'autres fins, avec un réel succès.

```
            LD B,x
P1          PUSH BC     : empiler BC, ce qui
                          revient à sécuriser
                          B, et C par la même
                          occasion
            LD B,y
P2          Faire ceci, cela
            DJNZ P2
            Fare autre chose
            POP BC      : Dépiler BC ce qui
                          revient à retrouver
                          l'ancienne valeur de
                          B et de C
            DJNZ P1
```

On empile et dépile obligatoirement une paire. Dans certains cas, cela pose problème, notamment si, comme dans notre exemple, C bouge entre le PUSH et le POP. Les manipulations avec la pile peuvent entraîner de véritables catastrophes si elles sont mal maitrisées : mettez vous face à une pile d'assiettes d'un mètre de haut et essayez de retirer celle qui se situe au bas de la pile !
Comme on ne peut pas tout dire en une fois, notons déjà qu'il est indispensable de respecter la règle suivante : "premier entré, dernier sorti", ou "dernier entré, premier sorti", comme vous voulez. Mais trêve de long discours, le schéma ci-dessous résume parfaitement notre propos.

```
PUSH HL     : empiler HL
PUSH BC     : empiler BC

Partir éventuellement en sous programme à la
condition expresse d'en revenir, sinon pata-
tras...
POP BC      : dépiler vers BC
POP HL      : dépiler vers HL
```

D'autres méthodes existent pour programmer une boucle. Elles nécessitent cependant une parfaite maitrise des opérations de lecture et d'écriture en mémoire. Nous en exposerons les principes prochainement.

ANNONCES INFORMATIQUES

Le seul journal **d'annonces classées** réservé à l'informatique !

APPLE - IBM/COMPATIBLES - AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - THOMSON
MSX - TOUS MICROS - EMPLOI - BUREAUTIQUE - FORMATIONS - CLUBS

N° 7 — En vente dans toute la France Kiosques et librairies — 8 F.

68000 ? Facile !...

Désespéré par le C, rendu neurasténique par le Pascal, GFA ou Amiga Basic ; vous ne savez plus à quel saint vous vouer afin de programmer votre 16/32 ? Voici la solution !

Assembleur ! Ce mot qui vous fait si souvent frémir cache en fait un langage très facile à apprendre et qui se révèle dans bien des cas le plus pratique à utiliser. Sur un microprocesseur comme le 68000, on retrouve en effet une partie des concepts familiers aux langages dits évolués. Un exemple valant mieux qu'un long discours, passons directement à la pratique (le signe * signale des remarques).

```
Move #$1000,A0  * tout nombre précédé
                  du symbole $ sera
Move #$9,D0     * compris comme étant en
                  base 16.($1000
DEBUT: * vaut 4096 en base 10 et $41 vaut 65).
  Move.b  #$41,(A0)
  ADD  #$1,A0
  DBRA  D0,DEBUT
```

La première instruction (Move #$1000, A0), met le nombre $1000 dans une sorte de variable qu'e l'on nomme A0 (il s'agit en fait du registre A0). Cette instruction est donc comparable au fameux Let du Basic qui ne sert plus à rien depuis de nombreuses années mais que les dinosaures de la micro on toujours plaisir à retrouver! Mais passons... Ensuite, Move #$9, D0 écrit le nombre 9 dans le registre D0. Le mot "DEBUT" est un label et non instruction: en assembleur il n'y à pas de numéro de ligne. Pour les remplacer, afin d'effectuer un saut à un endroit précis du programme, on utilise le label! Simple, non? Signalons que les : qui suivent le nom du label sont similaires aux deux points du Basic: cela permet d'identifier les divers label.
Move.b #$41,(A0) est une instruction un peu plus compliquée. Depuis le début du programme, le registre A0 contient le nombre $1000. Vous savez sans doute que la taille mémoire d'un ordinateur s'exprime en octets. Pour les différencier, on leur attribue un numéro (c'est-à-dire une adresse). L'instruction Move.b #$41,(A0) signifie "écrire le nombre $41 dans l'octet dont l'adresse (le numéro) est contenu dans le registre A0.

Récapitulons:

```
Move #$1000, A0 met $1000 dans le registre A0
Move #$41, (A0) met $41 dans l'octet numéro
$1000 car le registre A0 contient $1000.
```

Mais revenons à nos moutons. L'instructions ADD #$1,A0 est une simple et bête addition qui ajoute 1 au nombre contenu dans A0 (ce qui donne $1000+1= $1001).
La dernière instruction de l'exemple est une fin de boucle (l'équivalent du Nexte en Basic). Elle renvoie au label DEBUT (le for... To de la boucle). Notez que la taille de cette boucle est définie par la valeur du registre D0+1. Dans l'exemple, D0 contient 9, la boucle seracependant effectuées 10 fois car le décompte s'éffectue à partir de 0 (et de 0 à 9 il y a bel et bien 10 valeurs).
Vous avez tout compris? Bravo, vous êtes très fort et devez être capable de répondre à la question suivante: à la fin du programme, quelles sont les valeurs contenues par les octets situés entre $1000 et $1009?
Réponse: $41!

Avis aux débutants

Ecrire un programme en assembleur 68000 n'est pas réservé aux petits génies et autres surdoués qui fleurissent dans toutes les séries américaines et dans la plupart des réalisations spielbergieno-lucassiennes, qu'on se le dise !
Cela ne signifie pas pour autant que n'importe quel abruti va arriver tétine au bec et hochet en poche sur son ordinateur et concevoir un du jour au lendemain un simulation de vol ou un logiciel de Z.A.O (Zglurp Assisté par Ordinateur).
Avant de lire cet article, il est conseillé d'avoir quelques bases fondamentales de programmation, connaitre une cuillère à soupe de Basic et savoir ce que signifient Peek et Poke. Ceux qui n'ont jamais entendu les mots "binaire", "hexadécimal", "bit", "octet", lecteur de disquette ou ordinateur peuvent tout de même lire cet article, mais si ils ne pigent pas un grelot de ces propos, qu'ils aillent juste faire un petit tour chez tonton Basic avant de fondre en larmes devant la miséricorde de la condition humaine!

Si vous n'avez pas trouvé ne vous découragez pas car vous n'êtes pas victime de la complexité de l'assembleur mais d'une non compréhension de la question.
Et la théorie alors.
Si votre cerveau n'a pas été liquéfié par le petit programme sus-concocté, il aura certainement remarqué un oubli dans les explications. Dans l'instruction Move.b #$41, (A0), que signifie le .b? Le 68000 est un microprocesseur 16/32 bits. Ses instructions sont prévues pour manipuler les octets deux par deux.

Écrivons:

```
Move  #$1000,A0
Move  #$41,(A0)
```

Dans ce cas le 68000 va stocker $41 en mémoire sur 2 octets. Cependant, $41 etant inférieur à $100 (256 en décimal), il tient sur un seul octet. L'ordinateur met alors $00 dans à l'adresse mémoire $1000 et $41 en $1001. Le suffixe .B après un Move veut tout simplement dire que le microprocesseur doit travailler, pour une fois, octet par octet et non par groupes de deux octets. Outre b., le 68000 comprend les suffixes w et l.
- Dérivé de byte (octet en anglais), ".b" code un nombre sur un seul octet.
- Première lettre de Word, .w précise qu'il est nécessaire de travailler sur deux octets. Il est rarement utilisé car ce mode fonctionnement est habituellement utilisé par le 68000.
- Il est aussi possible de calculer sur 4 octets en utilisant le suffixe .l.
Ainsi, Move .l #$41,(A0) met 0 dans les cases mémoires $1000, $1001, $1002, $1003.
Mais, que se passe-t-il si j'entre un nombre supérieur à 255 dans une instruction Move .b? Cela provoque une

erreur à l'assemblage du programme. D'ou l'utilité des ".w" et ".l" qui permettent eux d'entrer en mémoire des nombres beaucoup plus grands.
Le programme précédent peut ainsi être réduit si l'on utilise un Move .w. La boucle ne devra alors être effectuée que 5 fois: le programme ira de plus un tantinet plus vite. Cela donne:

```
Move #$1000, A0
Move #$4, D0
DEBUT :
Move.w #$4141, (A0)
Add #$2,A0
DBRA D0, DEBUT
```

A chaque execution, 2 octets seront mis à $41. C'est pour cela qu'on augmente A0 de 2 en 2 (les seuls suffixes utilisables sont ".b" et ".w". En effet, ".l" remplit les octets 4 par 4 et met donc 8 ou 12 octets à $41 et non pas 10.

Additionnons et bouclons

Tout comme pour Move, l'instruction ADD est prise par défaut comme étant en mode ".w". Si A0 contient $FFF et qu'on écrit ADD #$1, A0, on obtient cependant un nombre sur 23 octets: une grosse fumée noire devrait sortir par les trous d'aération de l'engin. Fort heureusement, l'ordinateur ne se saoûle pas et corrige l'erreur . Après l'addition AO contiendra **$10000.**
Notez que la répétition de la boucle dépend de D0 car nous avons écrit DBRA D0, DEBUT. Si vous voulez que cela dépende d'un autre registre de D0 il suffit de mettre DBRA XX, DEBUT (avec XX nom du registre utilisé et chargé de la valeur de répétition de la boucle). Il faudra donc aussi changer la seconde instruction en un Move 4,XX si l'on se réfère à notre deuxième exemple.

A quoi ça sert ?

Cette judicieuse question et fort élégamment posée, on serait tentée de répondre: "ça sert à rien, que pouic!". Eh bien, cher lecteur, nous aurions tout faux. A première vue, mettre des octets de la mémoire de l'ordinateur ne se rapproche pas d'un PRINT ou d'un CLS; mistake (good morning), Irtum (Guten Tag), erreur (bonjour) car l'image que vous voyez sur votre moniteur est construite dans une partie de la mémoire de l'ordinateur. En modifiant ces octets, vous modifiez aussi ce qui se passe sur l'écran (cette mémoire s'apelle la mémoire vidéo).
Un CLS (effacement de l'écran) peut être fait en assembleur très facilement.

```
*Programme CLS
move.l #$XXXXXXXX,A0
move.l #$AAAAAAAA,DO
Boucle :
move.l #$OOOOOOOO,(A0)
add.l #$4,A0
dbra d0,Boucle
```

XXXXXXXX doit contenir l'adresse de la mémoire vidéo, et AAAAAAAA sa taille divisée par 4 moins 1 (divisé par car j'emploi ensuite un move.l qui remplit les octets 4 par 4 et moins 1 puisque la taille de la boucle est donnée par D0+1).
Pour le programme CLS, les move sont suivis de ".l" car l'adresse de mémoire vidéo ainsi que sa taille peuvent être très grands, et ne pas tenir sur 2 octets (la valeur maximale stockée sur 2 octets est $FFFF, soit 65535). Ceci est vrai à l'allumage d'un ST, par exemple.

Dernière précision

Dans les 2 exemples précédents, les constantes sont précédées du signe "#" et sont reconnues comme nombres. Si nous marquons "move $1000,A0", le 68000 ne va pas mettre $1000 dans A0 mais les 2 nombres d'adresse $1000 et $1001 (2 octets car le "move" est pris par défaut comme "move.w" et traite les octets 2 par 2).
Ainsi, enlever le symbole "#" pour un nombre est équivalent à mettre des parenthèses autour du nom d'un registre.

Exemple :

```
move #$1000,A0  * met $1000 dans A0
move #$FFFF,D0  * met $FFFF dans D0
move D0,(A0)    * met $FFFF (contenu de D0)
                  dans * $10000 (contenu de A0)
move $1000,D1    * remet $FFFF dans D0 (car les
                   octets $1000 et $1001
                   contiennent chacun $FF depuis
                  l'instruction précédente).
```

Remarque :

Sur un ST, la taille de la mémoire vidéo est de 32000 octets, d'ou AAAAAAAA=32000/4-1=7999 (en décimal) et son adresse est normalement $780000 pour un 1040 ST. Sur un Amiga, la taille vidéo et son emplacement varient.

LE VOCABULAIRE DU PRO

Chaque fois, nous vous distillerons un peu de ce vocabulaire qui vous paraissait si difficile à comprendre.

OCTET - C'est l'unité de base de la mémoire d'un ordinateur. Un octet est une "petite boite" pouvant contenir un nombre de 0 à 255. En réunissant 2 octets, la valeur maximale stockable passe à 65535 et en les mettant 4 par 4, elle monte jusqu'à plus de 4 milliards (2^32 pour les matheux).

REGISTRE - Il s'agit d'une sorte de variable pouvant contenir un nombre sur 1, 2 ou 4 octets (suivant le suffixe de l'instruction). Il existe sur le 68000 un nombre limité de registres. Leur nom est D0, D1, D2,...,D7 et A0, A1, A2,...,A6. D'autres registres existent (USP, SSP, SR, CCR, PC) mais leur fonction est particulière. Les registres D0 à D6 sont appelés registres de données et ceux de A0 à A6 registres d'adresses. Leurs différences seront expliquées en détail la prochaine fois.

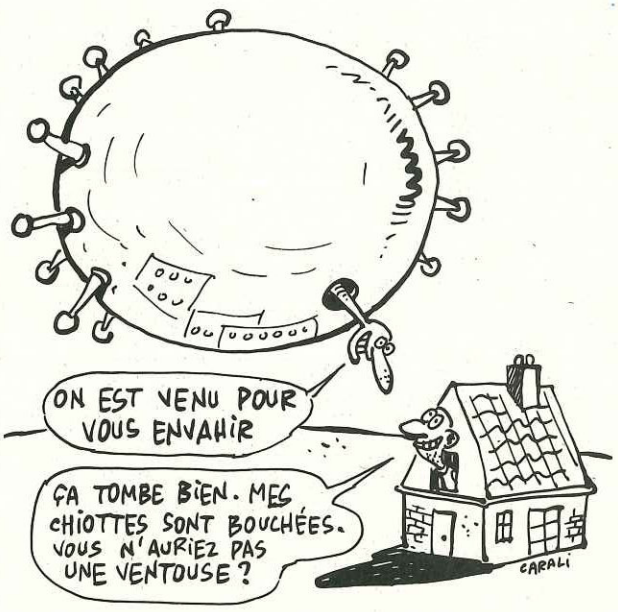
MÉMOIRE VIDÉO (ou ram vidéo) - C'est un ensemble d'octets formants en mémoire une copie codée de ce qui apprait à l'écran. En modifiant ces octets, on modifie aussi ce qui apparait sur le moniteur.

LABEL - Nom donné à une routine. Cela permet de l'appeler sans connaitre son emplacement, mais simplement en précisant ce label qui doit être différent pour chaque routine.

STARS-WARS

Certes, il ne s'agit que de la nième version de Space Invaders. Mais, ce listing démontre brillament les qualités du Basic MSX. Il s'avère en effet aussi distrayant qu'attrayant.

```
10 '      ----------------------
20 '      ------STAR---WARS------
30 '      ----------------------
40 '      ---DE Frederic MARKUS--
50 '      ----------------------
60 '      -SUR SANYO PHC 28 16Ko-
70 '      ----------------------
80 '      ---NEVERS LE 03/04/86--
90 '      ----------------------
100 '
110  A$="T7203C6G4F12E14D1604C603G4F12E1
4D1604C603G4F12E14F16D8"
120 B$="T7203F20R6D10F20R6D10G+20R6G8G+2
8G28F10D4"
130 C$="T7203R20F6R10R20F6R10R20G+6"
140 COLOR 15,1,1
150 OPEN "GRP:" AS #1
160 GOSUB 180
170 GOTO 2280
180 SCREEN 2,2
190 RESTORE
200 FOR K=1 TO 6
210 FOR J=1 TO 4
220 S$=""
230 FOR I=1 TO 8
240 READ S(I)
250 S$=S$+CHR$(S(I))
260 NEXT I
270 S$(J)=S$
280 NEXT J
290 SPRITE$(K)=S$(1)+S$(2)+S$(3)+S$(4)
300 NEXT K
310 RETURN
320 DEFINT A-Y:X1=128:Y1=96:VI=7:NV=25:S
C=0:NW=1
330 PRESET (0,180):PRINT #1,"1) MANETTE
        2) TOUCHES"
340 K$=INKEY$
350 IF K$="1" THEN IN=1
360 IF K$="2" THEN IN=0
370 IF K$<>"2" AND K$<>"1" THEN 340
380 CLS
390 ' --------------------
400 ' ---DESSIN CANONS---
410 ' --------------------
420 DRAW"C8BM0,50R20D3M10,58D10M20,73D3L
20BM20,50M7,55D15M20,76"
430 DRAW "C4BM0,61R4D4L4BM11,61R8M22,63M
19,65L8BM22,63L12BM0,63R4"
440 DRAW"C8BM255,50L20D3M245,58D10M235,7
3D3R20BM235,50M248,55D15M235,76"
450 DRAW "C4BM255,61L4D4R4BM244,61L8M233
,63M236,65R8BM233,63R12BM255,63L4"
460 DRAW"C8BM0,150R20D3M10,158D10M20,173
D3L20BM20,150M7,155D15M20,176"
470 DRAW "C4BM0,162M4,162D3M0,166U2M3,16
6BM10,165M20,164M22,162M20,160M10,161BM2
2,162M10,163"
480 DRAW"C8BM255,150L20D3M245,158D10M235
,173D3R20BM235,150M248,155D15M235,176"
490 DRAW "C4BM255,162M251,162D3M255,166U
2M252,166BM245,165M235,164M233,162M235,1
60M245,161BM233,162M245,163"
500 PRESET (8,8):PRINT #1,"WAVE: ";NW
510 ' --------------------
520 ' -CHOIX TRAJECTOIRE-
530 ' --------------------
540 SV=1
550 SV=SV+1:IF SV=NV THEN 2020
560 CH=INT(RND(1)*10)+1
570 NS=INT(RND(1)*4)+1
580 IF NS=4 THEN SM=SM+500
```




```
590 IF NS=1 THEN SM=SM+100
600 IF NS=2 THEN SM=SM+200
610 IF NS=3 THEN SM=SM+300
620 ON CH GOSUB 690,750,810,870,930,1010
,1090,1180
630 ON SPRITE GOSUB 1580:SPRITE ON
640 GOTO 550
650 END
660 ' ---------------
670 ' -TRAJECTOIRES-
680 ' ---------------
690 X=INT(RND(1)*170)+40
700 FOR Y= 0 TO 191 STEP VI
710 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
720 GOSUB 1300
730 NEXT Y
```

```
740 RETURN
750 X=INT(RND(1)*170)+40
760 FOR Y= 191 TO 0 STEP -VI
770 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
780 GOSUB 1300
790 NEXT Y
800 RETURN
810 Y=INT(RND(1)*170)+16
820 FOR X=40 TO 255 STEP VI
830 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
840 GOSUB 1300
850 NEXT X
860 RETURN
870 Y=INT(RND(1)*170)+16
880 FOR X=255 TO 40 STEP -VI
890 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
900 GOSUB 1300
910 NEXT X
920 RETURN
930 X=0:Y=0
940 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
950 X=X+VI
960 Y=Y+VI
970 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
980 GOSUB 1300
990 NEXT DS
1000 RETURN
1010 X=255:Y=0
1020 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
1030 X=X-VI
1040 Y=Y+VI
1050 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1060 GOSUB 1300
1070 NEXT DS
1080 RETURN
1090 X=255
1100 Y=191
1110 FOR DS=0 TO 191 STEP VI
1120 X=X-VI
1130 Y=Y-VI
1140 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1150 GOSUB 1300
1160 NEXT DS
1170 RETURN
1180 X=0
1190 Y=191
1200 FOR DS= 0 TO 191 STEP VI
1210 X=X+VI
1220 Y=Y-VI
1230 PUT SPRITE 2,(X,Y),2,NS
1240 GOSUB 1300
1250 NEXT DS
1260 RETURN
1270 ' -------------
1280 ' -TIR ET TEST-
1290 ' -------------
1300 A=STICK(IN):B=STRIG(IN):IF B=-1 THE
N GOSUB 1430
1310 ON SPRITE GOSUB 1580:SPRITE ON
1320 IF A=0 AND B<>-1 THEN RETURN
1330 IF A=3 AND X1<220 THEN X1=X1+VI
1340 IF A=7 AND X1>40 THEN X1=X1-VI
1350 IF A=1 AND Y1>20 THEN Y1=Y1-VI
1360 IF A=5 AND Y1<175 THEN Y1=Y1+VI
1370 IF A=2 AND X1<220 AND Y1>20 THEN X1
=X1+VI:Y1=Y1-VI
1380 IF A=4 AND X1<220 AND Y1<175 THEN X
1=X1+VI:Y1=Y1+VI
1390 IF A=8 AND X1>40 AND Y1>20 THEN X1=
X1-VI:Y1=Y1-VI
1400 IF A=6 AND X1>40 AND Y1<175 THEN X1
=X1-VI:Y1=Y1+VI
1410 PUT SPRITE 1,(X1-8,Y1-8),2,5
1420 RETURN
1430 SOUND 0,0:SOUND 7,62:SOUND 8,15
1440 SOUND 0,0:SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUN
D 12,140:SOUND 8,16:SOUND 13,0
1450 LINE (25,62)-(X1,Y1),8
1460 LINE (25,62)-(X1,Y1),8
1470 LINE (230,62)-(X1,Y1),8
1480 LINE (25,160)-(X1,Y1),8
1490 LINE (230,160)-(X1,Y1),8
1500 LINE (25,62)-(X1,Y1),1
1510 LINE (230,62)-(X1,Y1),1
1520 LINE (25,160)-(X1,Y1),1
1530 LINE (230,160)-(X1,Y1),1
1540 RETURN
1550 ' ----------------------
1560 ' -------TOUCHE !-------
1570 ' ----------------------
1580 SPRITE OFF:IF B<>-1 THEN RETURN
1590 SOUND 0,0:SOUND 6,250:SOUND 7,7:SOU
ND 12,120:SOUND 8,16:SOUND 13,0
1600 FOR H=1 TO 300:PUT SPRITE 2,(X,Y),8
,6:PUT SPRITE 2,(X,Y),11,6:NEXT H
1610 LINE (25,62)-(X1,Y1),1
1620 LINE (230,62)-(X1,Y1),1
1630 LINE (25,160)-(X1,Y1),1
1640 LINE (230,160)-(X1,Y1),1
1650 B=0
1660 IF NS=1 THEN SC=SC+100
1670 IF NS=2 THEN SC=SC+200
1680 IF NS=3 THEN SC=SC+300
1690 IF NS=4 THEN SC=SC+500
1700 GOTO 550
1710 ' ---------------------------
1720 ' -------DATAS SPRITES-------
1730 ' ---------------------------
1740 DATA 48,64,128,131,132,135,166,252
1750 DATA 150,51,144,128,128,128,64,0
1760 DATA 12,2,1,193,33,225,101,63
1770 DATA 105,205,9,1,1,1,2,12
1780 DATA 0,2,7,2,2,2,3,5
1790 DATA 5,15,18,48,80,128,128,0
1800 DATA 0,64,224,64,64,64,192,160
1810 DATA 160,240,72,12,10,1,1,0
1820 DATA 0,1,1,1,1,1,2,15
1830 DATA 59,78,128,0,0,0,0,0
1840 DATA 0,128,128,128,128,128,64,240
1850 DATA 220,115,1,0,0,0,0,0
1860 DATA 1,63,41,61,33,33,227,190
1870 DATA 15,2,1,0,0,0,0,0
1880 DATA 128,252,148,188,132,132,199,12
5
1890 DATA 240,64,128,0,0,0,0,0
1900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,60
1910 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,120
1930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1940 DATA 195,5,90,110,33,58,60,46
1950 DATA 112,238,49,106,166,28,133,112
1960 DATA 1,90,36,66,50,255,220,184
1970 DATA 156,148,64,172,44,96,28,6
1980 END
1990 ' ----------------------
2000 ' -------RESULTATS-------
```

```
2010 ' ----------------------
2020 BEEP
2030 PLAY A$
2040 PLAY B$,C$
2050 PUT SPRITE 0,(2,208):CLS
2060 PRESET (120,0):PRINT #1,"RESULTATS"
2070 PRESET (120,8):PRINT #1,"========="
2080 PRESET (0,48):PRINT #1,"VOTRE SCORE
 EST DE ";SC
2090 PRESET (0,56):PRINT #1,"LE SCORE MA
XIMUM POSSIBLE ETAIT DE";SM
2100 PC=(SC*100)/SM
2110 PRESET (0,80):PRINT #1,"VOTRE POURC
ENTAGE DE REUSSITE   EST DE"
2120 PRESET (98,88):PRINT #1,INT(PC);
2130 PRESET (114,88):PRINT#1,"  %"
2140 IF INT(PC)>=50 THEN PRESET(0,156):P
RINT #1,"BRAVO !!! ON CONTINUE EN AUGMEN
TANT LA VITESSE ..." ELSE IF INT(PC)<50
THEN GOTO 2190
2150 FOR T=1 TO 3000:NEXT T
2160 SV=1:NW=NW+1:SM=0:SC=0:VI=VI+2
2170 FOR T=0 TO 500:NEXT T
2180 CLS:GOSUB 180:GOTO 380
2190 PRESET (0,134):PRINT #1,"     HELAS
,VOTRE SCORE EST                INSUFFIS
ANT ..."
2200 PRESET (0,172):PRINT #1,"VOULEZ VOU
S REJOUER ?"
2210 K$=INKEY$
2220 IF K$="O" OR K$="o" THEN CLS:GOSUB
180:GOTO 320
2230 IF K$="N" OR K$="n" THEN END
2240 IF K$<>"N" AND K$<>"n" AND K$<>"o"
AND K$<>"O" THEN GOTO 2210
2250 ' ---------------
2260 ' -PRESENTATION-
2270 ' ---------------
2280 DRAW "C4BM55,30R30D15L10U5L10D20R20
D40L30U15R10D5R10U20L20U40"
2290 DRAW "C4BM95,30R30D10L10D55L10U55L1
0U10"
2300 DRAW "C4BM135,30R30D60L10U10L10D10L
10U60"
2310 LINE (145,40)-(155,70),4,B
2320 DRAW "C4BM175,30R30D20G5F5D25L10U25
L10D25L10U55"
2330 LINE (185,40)-(195,50),4,B
2340 DRAW "C8BM45,115R10D35R10U35R10D35R
10U35R10D45L50U45"
2350 DRAW "C8BM105,110R30D50L10U5L10D5L1
0U50"
2360 LINE (115,117)-(125,142),8,B
2370 DRAW "C8BM145,105R30D20G5F5D25L10U2
5L10D25L10U55"
2380 LINE (155,115)-(165,125),8,B
2390 DRAW "C8BM185,100R30D20L10U10L10D20
R20D30L30U15R10D5R10U15L20U35"
2400 DRAW "C4BM57,28R30D15"
2410 DRAW "C4BM67,42D16R20D40"
2420 DRAW "C4BM57,83R10D5R8"
2430 DRAW "C4BM97,28R30D10"
2440 DRAW "C4BM117,40D53"
2450 DRAW "C4BM137,28R30D60"
2460 DRAW "C4BM147,40D28R8"
2470 DRAW "C4BM147,80D8"
2480 DRAW "C4BM202,53F5D25"
2490 DRAW "C4BM187,40D8R8"
2500 DRAW "C4BM187,60D23"
2510 DRAW "C4BM177,28R30D20"
2520 DRAW "C8BM47,113R10D35R8"
2530 DRAW "C8BM67,113R10D35R8"
2540 DRAW "C8BM87,113R10D45"
2550 DRAW "C8BM108,108R30D50"
2560 DRAW "C8BM117,118D21R8"
2570 DRAW "C8BM117,155D3"
2580 DRAW "C8BM147,103R30D20"
2590 DRAW "C8BM157,115D8R8"
2600 DRAW "C8BM157,135D23"
2610 DRAW "C8BM172,130F5D23"
2620 DRAW "C8BM187,98R30D20"
2630 DRAW "C8BM197,110D18R20D30"
2640 DRAW "C8BM187,143R10D5R8"
2650 PLAY "V10":PLAY A$
2660 PLAY "V10":PLAY B$,C$
2670 FOR T=1 TO 2000:NEXT T
2680 PRESET (0,183):PRINT #1," VOULEZ VO
US LES REGLES DU JEU ?"
2690 K$=INKEY$
2700 IF K$="O" OR K$="o" THEN 2740
2710 IF K$="N" OR K$="n" THEN 2980
2720 IF K$<>"O" AND K$<>"o" AND K$<>"N"
AND K$<>"n" THEN 2690
2730 GOTO 2730
2740 SCREEN 0
2750 WIDTH 40
2760 KEY OFF
2770 PLAY "V5"
2780 LOCATE 15,0:PRINT "REGLES"
2790 LOCATE 15.1:PRINT"======"
2800 LOCATE2,5:PRINT "Vous etes aux comm
andes d'un chasseur TIE de la Guerre Des
 Etoiles .":PRINT:PRINT"Votre MISSION es
t de detruire le maximum de vaisseaux a
chaque vague de maniere     a avoir un p
ourcentage de reussite                sup
2810 PRINT:PRINT"Ces resultats vous sero
nt donnes a la   fin de chaque vague.Le
jeu se termine   lorsque le pourcentage
est inferieur a  la moyenne"
2820 FOR I=1 TO 8000:NEXT I
2830 GOSUB 180
2840 COLOR 15,1,1
2850 D=1
2860 IF D=1 THEN PRESET (0,0):PRINT#1,"C
HASSEUR            100 PTS"
2870 IF D=2 THEN PRESET (0,0):PRINT#1,"C
HASSEUR RAPIDE     200 PTS"
2880 IF D=3 THEN PRESET (0,0):PRINT#1,"C
ROISEUR            300 PTS"
2890 IF D=4 THEN PRESET (0,0):PRINT#1,"C
ARGO               500 PTS"
2900 FOR B=-2 TO 2 STEP .2
2910 Y=2.718^(-B*B)
2920 PUT SPRITE 1,(125+60*B,85+60*Y),2,D
2930 NEXT B
2940 CLS
2950 D=D+1:IF D>4 THEN 2970
2960 X=0:Y=0:GOTO 2860
2970 PUT SPRITE 1,(255,209),,4
2980 CLS
2990 PRESET (0,30):PRINT #1," NE RELACHE
Z NI VOTRE ATTENTION NI VOTRE JOYSTICK B
ONNE CHANCE !"
3000 FOR P=1 TO 500:NEXT P
3010 GOTO 320
```

ORMUZ

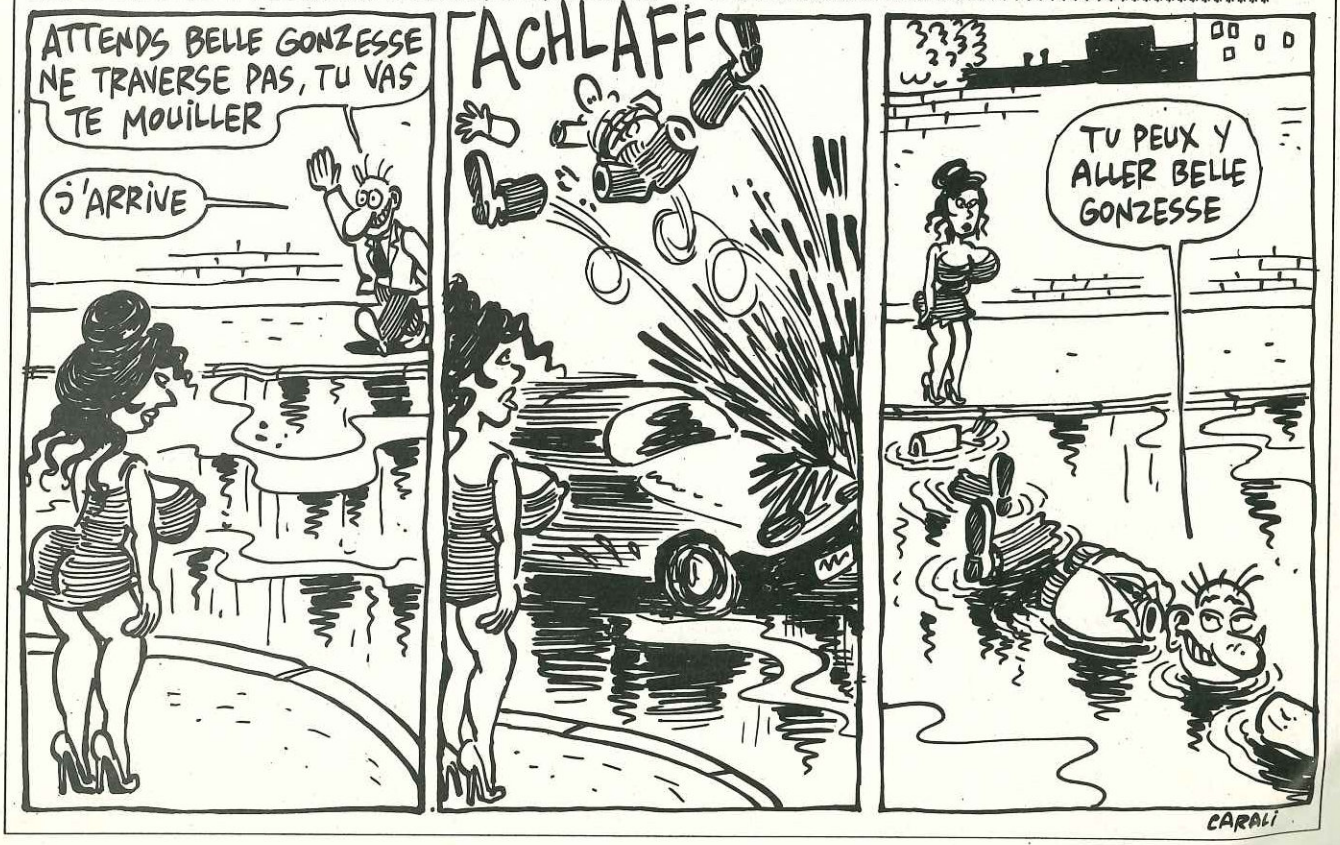
A quelques mètres seulement de la surface de l'eau, vous observez dans votre périscope le passage des nombreux navires de guerre qui encombrent le détroit d'Ormuz. Votre tâche: les détruire!
Disposant de vingt torpilles, vous devrez viser juste afin de réduire à néant la quinzaine de navires situés dans votre actuelle zone d'opération.

Les commandes sont entièrement prises en charge par la souris. En fonction de ses déplacements, votre sous marin va vers la droite ou la gauche et les torpilles sont lancées en appuyant sur l'un des boutons. Bon amusement...

```
' ************************************************
'                Preparation du jeu
' ************************************************
Cls
If Xbios(4)<>0
  Print At(5,3);"Basse résolution seulement!"
  End
Endif
Print At(5,23);"5 secondes de patience SVP...";
'
' Installe les routines et les sons
Gosub Installe
Gosub Lis_sons
'
' Datas de définition du fond du terrain
Dim C%(10),Py%(10)
Restore Dat_fond
For X%=1 To 8
  Read Py%(X%),C%(X%)
Next X%
Dat_fond:
Data 75,7,80,5,85,8,95,9,110,10,130,11,155,14,199,12
'
' Datas de definition des types de navires
Dim Bdef%(4*8),B%(15),Bx%(15),By%(15),Bs%(15)
Dim Bd%(15),Bv%(15),Bp%(15)
Restore Dat_bateaux
For X%=0 To 7*4+3
  Read Bdef%(X%)
Next X%
Dat_bateaux:
Data 1,-1,75,100,1,-1,75,100
Data 2,1,78,150,2,1,78,150
Data 3,2,85,500,3,-2,85,500
Data 4,6,92,2500,5,-6,92,2500
' ************************************************
'                  Dessin du terrain
' ************************************************
Debut_jeu:
Hidem
Restore Dat_couleurs
Gosub Palette
Ay%=0
For X%=1 To 8
  Deffill C%(X%),1,1
  Pbox 0,Ay%,319,Py%(X%)
  Ay%=Py%(X%)
Next X%
Defline &HFFFF,5,0,0
Color 4
Ellipse 136,100,128,98
Deffill 0,1,1
For X%=1 To 8
  Fill 0,Py%(X%)-1
  Fill 319,Py%(X%)-1
Next X%
Color 4
Defline &HFFFF,3,0,0
Line 13,100,43,100
Line 261,100,231,100
Line 136,5,136,30
Line 136,199,136,174
Deftext 6,17,0,13
Text 250,15,70,"Score:"
Text 250,35,0,"0     "
Text 250,175,55,"Tirs:"
Text 250,195,0,"20    "
' ************************************************
'           Initialisation des parametres
' ************************************************
Perix%=820
Tir%=0
Ntir%=19
Nbat%=15
Score%=0
Pj%=800
Sonar%=10
For X%=1 To 15
  B%(X%)=1
  Bx%(X%)=Random(2000)
  Y%=Random(8)*4
  Bs%(X%)=Bdef%(Y%)
  Bv%(X%)=Bdef%(Y%+1)
  By%(X%)=Bdef%(Y%+2)+400+Random(4)
  Bp%(X%)=Bdef%(Y%+3)
Next X%
'
Gosub Rout1
Dpoke Sp%+38,41
Dpoke Sp%+40,56
Dpoke Sp%+44,574
Gosub Rout5(1)
' ************************************************
'                     Boucle du jeu
' ************************************************
Do
  '
  ' deplacement du periscope
  Dp%=0
  If Mousex<80
    Dp%=-(80-Mousex)/10
    If Perix%+Dp%>0
      Add Perix%,Dp%
    Else
      Dp%=0
    Endif
  Endif
  If Mousex>240
    Dp%=(Mousex-239)/10
    If Perix%+Dp%<1640
      Add Perix%,Dp%
    Else
      Dp%=0
    Endif
  Endif
  If Oldp%<>Dp%
    Color 2
    Oldp%=Dp%
    Print At(1,1);"          ";
    Print At(1,25);"          ";
    If Dp%<0
      Print At(1,1);String$(-Dp%,174);
      Print At(1,25);String$(-Dp%,174);
    Endif
    If Dp%>0
      Print At(1,1);String$(Dp%,175);
      Print At(1,25);String$(Dp%,175);
    Endif
  Endif
  '
  ' Gestion du tir
  If Tir%
    Sub Ytir%,Dtir%
```

```
  If Dtir%>2
    Dec Dtir%
  Endif
  Inc Tir%
  If Tir%=35
    Tir%=0
    Gosub Rout3(0)
  Else
    If Xtir%-Perix%>0
      Gosub Rout2(0,Xtir%-Perix%+640,Ytir%,7)
    Else
      Gosub Rout3(0)
    Endif
  Endif
Else
  If Mousek<>0 And Ntir%>-1
    Tir%=1
    Dtir%=10
    Xtir%=Perix%+135
    Ytir%=180+400
    Text 250,195,0,Str$(Ntir%)+" "
    Dec Ntir%
    Void Xbios(32,L:Son(2))
    Sonar%=25
  Endif
Endif
'
' Deplacement/affichage des bateaux
For S%=1 To 15
  If B%(S%)>0
    Add Bx%(S%),Bv%(S%)
    If Bx%(S%)<0
      Bx%(S%)=2000
    Endif
    If Bx%(S%)>2000
      Bx%(S%)=0
    Endif
  Endif
  If B%(S%)<0
    If Odd(-B%(S%))
      Bd%(S%)=Bs%(S%)
      Bs%(S%)=6
    Else
      Bs%(S%)=Bd%(S%)
    Endif
    Dec B%(S%)
    If B%(S%)<-20
      B%(S%)=0
      Dec Nbat%
    Endif
  Endif
  If B%(S%) And Bx%(S%)-Perix%>0
    Gosub Rout2(S%,Bx%(S%)-Perix%+640,By%(S%),Bs%(S%))
  Else
    Gosub Rout3(S%)
  Endif
Next S%
'
' Detection des explosions des bateaux
If Tir% And Ytir%<500
  Gosub Rout4(0,8,4)
  If C%
    For S%=1 To 15
      C%=C%/2
      If (C% And 1) And B%(S%)>0
        B%(S%)=-1
        Bv%(S%)=0
        Tir%=0
        Gosub Rout3(0)
        Add Score%,Bp%(S%)
        Text 250,35,0,Str$(Score%)
        Void Xbios(32,L:Son(3))
        Sonar%=30
      Endif
    Next S%
  Endif
Endif
'
' Son du sonar
Dec Sonar%
If Sonar%=0
  Sonar%=25
  Void Xbios(32,L:Son(1))
Endif
'
' Fin et sortie de la boucle
Exit If Ntir%<0 Or Nbat%=0
Loop
' ************************************************
'                    Fin du jeu
' ************************************************
Setcolor 15,7,7,7
Showm
Cls
If Nbat%=0
  Print At(13,1);"BRAVO CAPITAINE!"
  Print At(6,3);"Tous les navires sont detruits!"
Else
  Print At(10,2);"Il restait "+Str$(Nbat%)+" navires!"
Endif
Print At(12,5);"Score: "+Str$(Score%)+" points."
Restore Dat_fin
Gosub Choix(6,2,16)
If Choix%=1
  Goto Debut_jeu
Endif
Gosub Libere
Setcolor 0,&H777
Setcolor 15,&H0
Edit
' ************************************************
'                    Datas du son
' ************************************************
Dat_sons:
Data 3
' Son 1
Data 2
Data 0070,0100,0200,0300,0400,0500,0810,0910,02090 !1
Data 0A10,0B00,0C10,0D09,07F8,FF00,0000,0000,13521 !2
' Son 2
Data 2
Data 0000,0100,0200,0300,0400,0500,0810,0910,02020 !1
Data 0A10,0B00,0C30,0D09,0601,07C0,FF00,0000,13B0A !2
' Son 3
Data 2
Data 0000,0100,0200,0300,0400,0500,0810,0910,02020 !1
Data 0A10,0B00,0C40,0D09,061F,07C0,FF00,0000,13B38 !2
' ************************************************
'              Datas choix fin du jeu
' ************************************************
Dat_fin:
Data 2
Data "","REJOUER",""
Data "","ARRETER",""
' ************************************************
'               Palette de couleurs
' ************************************************
' ------------------------------------------------
'   L'éditeur du GFA ne remettant pas correctement
' les couleurs lors d'une erreur, je vous conseille
' pendant le débuggage de votre programme, de taper
' la palette suivante, qui vous évitera de vous
' retrouver en noir sur fond rouge!
' data &h777,&h777,&h710,&h770,&h000,&h047,&h003,&h013
' data &h014,&h015,&h025,&h026,&h027,&h037,&h047,&h000
'  Lorsque le programme fonctionne bien, remettez la
' palette normale pour avoir la bonne ambiance
' de jeu.
' ------------------------------------------------
Dat_couleurs:
Data &h500,&h777,&h710,&h770,&h000,&h047,&h013,&h014
Data &h015,&h025,&h026,&h027,&h037,&h047,&h057,&h057
' ************************************************
'            Datas langage machine 1
' ************************************************
Dat_lm1:
Data 95
Data 0007,0000,0038,0309,1708,0000,0146,0308,01E9E !1
Data 1907,0000,0236,0308,1B07,0000,0326,0208,03B7A !2
Data 0F07,0000,03C6,0208,0F07,0000,0466,020D,02A4F !3
Data 100C,0000,056A,010D,0702,FFFF,FFFE,DDFF,2FB81 !4
Data FFFF,FFFC,63FF,FFFF,EFFE,07FF,DB6A,43DE,57B3E !5
Data 07FB,E537,6C4E,071B,0000,0000,0000,8000,1E09B !6
Data 0000,0007,C000,0000,001F,E000,0000,003F,1A065 !7
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0001,0000,00001 !8
Data 0000,0000,2200,0000,0000,0000,0000,0000,02200 !9
Data 0000,0000,0003,0000,0000,0000,9C00,0000,09C03 !10
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,1001,0000,01001 !11
Data 0000,0000,F800,0000,0000,0000,2495,0000,11C95 !12
Data 0000,0000,BC21,0000,0000,0000,F804,0000,1B425 !13
Data 0000,0000,1AC8,0000,0000,0000,93B1,0000,0AE79 !14
Data 0000,0000,F8E4,0000,0000,0000,FFFF,0000,1F8E3 !15
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,FFFF,0000,1FFFE !16
Data 0000,0000,7FFF,0000,0000,0000,FFFF,0000,17FFE !17
Data 0000,0000,FFF8,0000,0000,0000,3FFF,0000,13FF7 !18
```

```
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,FFE0,0000,1FFDF !19
Data 0000,0000,1FFF,0000,0000,0000,FFFF,0000,11FFE !20
Data 0000,0000,FFC0,0000,F83F,FFFF,FFFF,F83F,4F03C !21
Data FFFF,FFFF,D83F,FFFF,FFFF,C83F,DDDD,DDDF,75C36 !22
Data 0000,0000,0000,8000,0000,0001,8000,0000,10001 !23
Data 0003,8006,0000,0003,0000,0000,07C0,0000,087C6 !24
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00000 !25
Data 0000,0000,07C0,0000,0000,0000,0000,0000,007C0 !26
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,27C0,0000,027C0 !27
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00000 !28
Data 0000,0000,37C0,0000,0000,0000,2222,0000,059E2 !29
Data 0000,0000,2220,0000,0000,0000,FFFF,0000,1221F !30
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,FFFF,0000,1FFFE !31
Data 0000,0000,7FFF,0000,0000,0000,FFFF,0000,17FFE !32
Data 0000,0000,FFFE,0000,0000,0000,7FFF,0000,17FFD !33
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,FFFC,0000,1FFFB !34
Data 0000,0000,7FFF,0000,0000,0000,FFFF,0000,17FFE !35
Data 0000,0000,FFFC,0000,FFFF,EFDF,FFFF,FE3F,4EE18 !36
Data C007,FFFF,FFB9,C007,BE13,FB39,8003,86F7,6400C !37
Data C000,0000,0007,F000,0000,001F,F800,0000,2A826 !38
Data 003F,FC00,0000,007F,0000,0000,0000,0000,0FCBE !39
Data 0000,0000,1020,0000,0000,0000,0000,0000,01020 !40
Data 0000,0000,01C0,0000,0000,0000,3FF8,0000,041B8 !41
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0046,0000,00046 !42
Data 0000,0000,3FF8,0000,0000,0000,41EC,0000,081E4 !43
Data 0000,0000,04C6,0000,0000,0000,7FFC,0000,084C2 !44
Data 0000,0000,7908,0000,0000,0000,3FFF,0000,0B907 !45
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,FFF8,0000,1FFF7 !46
Data 0000,0000,0FFF,0000,0000,0000,FFFF,0000,10FFE !47
Data 0000,0000,FFE0,0000,0000,0000,07FF,0000,107DF !48
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,FFC0,0000,1FFBF !49
Data 0000,0000,03FF,0000,0000,0000,FFFF,0000,103FE !50
Data 0000,0000,FF80,0000,1FFF,FFFF,1FF9,7FFF,2BF76 !51
Data C0F9,3FFF,DEF9,9FFF,0000,0000,0000,0001,27FF1 !52
Data 0000,0007,0000,001F,0000,0000,E000,0000,0E026 !53
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,E006,0000,0E006 !54
Data 0000,0000,8000,0000,0000,0000,3F06,0000,0BF06 !55
Data 0000,0000,C000,0000,0000,0000,2106,0000,0E106 !56
Data 0000,0000,6000,0000,0000,0000,FFFF,0000,15FFF !57
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,FFFF,0000,1FFFE !58
Data 0000,0000,FFFE,0000,0000,0000,FFFF,0000,1FFFD !59
Data 0000,0000,FFF8,0000,0000,0000,FFFF,0000,1FFF7 !60
Data 0000,0000,FFE0,0000,FFFF,FFF8,FFFE,9FF8,49FCD !61
Data FFFC,9F03,FFF9,9F7B,0000,0000,8000,0000,3BE73 !62
Data E000,0000,F800,0000,0000,0000,0000,0000,1D800 !63
Data 0000,0000,0007,0000,0000,0000,0001,0000,00008 !64
Data 0000,0000,6007,0000,0000,0000,0003,0000,0600A !65
Data 0000,0000,60FC,0000,0000,0000,0006,0000,06102 !66
Data 0000,0000,6084,0000,0000,0000,FFFF,0000,16083 !67
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,7FFF,0000,17FFE !68
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,1FFF,0000,11FFE !69
Data 0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,07FF,0000,107FE !70
Data 0000,0000,FFFF,0000,FEFF,FFFF,FDDC,BFBF,4BC98 !71
Data FECC,7FBF,FF0A,557F,EB01,053F,E408,00BD,4A519 !72
Data FC00,083D,A080,0099,8440,030B,0200,0003,22EA4 !73
Data 8800,000F,B010,0087,D020,0701,0000,0000,20FC7 !74
Data 0100,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00100 !75
Data 0223,0000,0000,4000,0040,0000,0010,0113,04386 !76
Data 0020,0000,0000,8000,0040,0000,0030,00F5,08185 !77
Data 0000,0000,2000,AA00,0080,0000,0132,03F6,0CFA8 !78
Data 1408,0000,6000,7A80,8040,0000,0023,03E7,172D2 !79
Data 1810,0000,5000,7F00,8042,0000,016A,03EE,16CAA !80
Data 0011,0000,D180,F780,0042,0000,010C,075E,1D1BD !81
Data 5821,0000,EB00,EF00,1066,0000,008D,039F,246B3 !82
Data 7820,0000,5C00,DCC0,2034,0000,00DC,0DDF,1DFCF !83
Data F020,0000,1800,D9F8,2604,0000,00DC,07DF,210D7 !84
Data 7020,0000,1680,D7F0,2800,0000,006C,0FEF,196EB !85
Data 4000,0000,1900,DF00,2078,0000,001C,0FDF,16873 !86
Data 2000,0000,3800,F800,00FE,0000,FEFF,FC7F,34C7C !87
Data FC7F,FC7F,FC7F,FC7F,FC7F,FC7F,FC7F,FC7F,7E3F8 !88
Data FC7F,FEFF,FC7F,0100,0000,0000,0000,0380,2FC7D !89
Data 0000,0000,0000,0380,0000,0000,0000,0300,00680 !90
Data 0080,0000,0000,0380,0000,0000,0000,0300,00700 !91
Data 0080,0000,0000,0380,0000,0000,0000,0300,00700 !92
Data 0080,0000,0000,0380,0000,0000,0000,0300,00700 !93
Data 0080,0000,0000,0380,0000,0000,0000,0100,00500 !94
Data 0000,0000,0000,0280,0100,0000,0000,0000,00380 !95
'
' ************************************************
' *                                              *
' *            PACK DE ROUTINES UTILES           *
' *                                              *
' *                Par François Lionet           *
' *                ------------------            *
' *Conservez soigneusement toutes les procédures *
' *et les datas qui suivent: tout reservira dans *
' * d'autres programmes publiés par cette revue, *
' *      et vous n'aurez pas à les retaper!      *
' *  Une fois tout ce qui suit entré et vérifié, *
' *sauvez le en ASCII (Save,A), pour pouvoir le  *
' *      le récupérer plus tard par un MERGE.    *
' *                                              *
' ************************************************
'
```



VideoMSXCenter

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

Bonne Année MSX
1988 à l'heure japonaise

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ARAMO	190 F
FINAL ZONE	190 F
KING'S KNIGHT	190 F
BATTLE OF PEGUSS	190 F
CASTLE EXCELLENT	290 F
VAXOL	290 F
FANTASM SOLDIER	290 F
MONSTER'S FAIR	190 F
BUBBLE BUBBLE MSX2 1 MEGA	290 F
GARYU-0 MSX2 2 MEGA (avec moniteur)	290 F
HYDLIDE 2 MSX2 2 MEGA	290 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 2 MEGA	290 F
SUPER TRITORN MSX2 1 MEGA	290 F

EXCLUSIF

PHILIPS	NMS 8220 MSX2 sans lecteur de disquettes :	1750 F
PHILIPS	NMS 8235 MSX2 lecteur de disquettes 360K (quantité limitée) :	2490 F
PHILIPS	NMS 8235 + MONITEUR PHILIPS VS 0080 Haute définition (quantité limitée) :	4990 F
PHILIPS	NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720K : livré avec logiciel EASE : WORDPRO, DATABASE, CALCFORM, CHARTS et DESIGNER +	3490 F
PHILIPS	NMS 8280 2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré+ logiciel de traitement d'image :	8250 F

MSX

ORDINATEURS MSX1

ORDINATEUR CANON V20 : 790 F

ORDINATEUR CANON V20
+ LECTEUR K7 PHILIPS
+ MANETTE CANON VJ200 : 1 150 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 : 2 290 F
PHILIPS VS 0080 (600x285) 2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 : 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD50 (360 K) : 1 790 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D : 49 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) : 190 F
CASSETTE C20 : 5 F (11 = 50 F)

IMPRIMANTES MSX

CANON T22A : 790 F
SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRNT-24 : 990 F
PHILIPS NMS 1421 : 2 490 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL
PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE
NMS 1205 : 790 F

MANETTES DE JEUX MSX

CANON VJ-200 : 99 F
JOYPAD SONY JS-33 : 99 F
NMS 1115 PHILIPS (microswitch) : 159 F
JOYBALL (tir auto.) : 190 F
HYPERSHOT KONAMI : 99 F
TRACK-BALL CAT : 350 F
SOURIS NEOS MS-10 : 350 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN SBC 428 : 110 F
RUBAN SBC 436 : 135 F
RS-232C : 1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D : 290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE RANGEMENT 40 DISQUETTES 3"1/2 : 99 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BUZZ OFF •
CHACK 'N POP •
CHICKEN CHASE
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
FRONT LINE
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
MSX ARTIST
NORSEMAN •
OLE
PANIQUE
RASTERSCAN
SALVAGE
SHARCK HUNTER •
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT
SWEET ACORN •
TURMOIL
VESTRON

• 32 K

JEUX EN CASSETTES A 49 F

BOP
CANNON BALL
CASTLE BLACKSTAR
CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FORMULA ONE SIMULATOR
HOPPER
JACKLE & WIDE
JUMPIN ' JACK
KICK IT
KNIGHTIME
LAZY JONES
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
OCTAGON SQUAD
OH NO
PANEL PANIC
PROFESSIONAL
SNOOKER
ROBOT WARS
SHARK HUNTER
SKY HAWK
SPACE WALK
SPEED KING
STORM
STREAKER
TERMINUS
TIMETRAX
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
WINTER OLYMPICS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CRAZY GOLF
CUBIT
D-DAY
EXERION
FOOTBALLER OF THE YEAR
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
JET SET WILLY 1 ou 2
KRAKOUT
MANIC MINER
MAYHEM
MEANING OF LIFE
OIL'S WELL
PUNCHY
SNAKE RUNNER
THE HEIST
TIME CURB
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

ADVENTURE QUEST
ARCADE FOOTBALL
ATTACK OF KILLER TOMATOES
BATMAN
BUCK ROGERS •
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
HEAD OVER HEELS
HERO
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
OCTOPUS
RUNNER
TUER N'EST PAS JOUER
SPY VERSUS SPY
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
ZAXXON •

• 32 K

CASSETTES PRIX DIVERS

L'AFFAIRE VERA CRUZ 165 F
LA GESTE D'ARTILLAC 190 F
MANDRAGORE 165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE 165 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + 1 jeu : 990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir : 449 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D : 549 F

CARTOUCHE A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS

CARTOUCHE A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD GRAND PRIX
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHE A 269 F
MISSILE DEFENSE 3D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3D

☞

COMPILATIONS

COMPILATIONS 4, 5, 6, 7
K7/D : 95 F/120 F

COMPILATION 4
(Scentipede, Boom, Mac Attack, Space Busters)
COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)
COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)
COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F
SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

SOFT-CARDS A 99 F

BACKGAMMON
BARNSTORMER
CHACK'N POP
CHORO Q
FRONT LINE
LE MANS
SHARK HUNTER
SWEET ACORN
THE WRECK
XYZOLOG

SOFT-CARD ADAPTATEUR POUR TOUS MSX : 75 F

PROMO : ADAPTATEUR + 1 JEU AU CHOIX : 159 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK
SUPER BILLIARDS
THE WRECK

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
CHOPLIFIER
COMIC BAKERY
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
TWIN BEE
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
PIPPOLS
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TRACK AND FIELD 2

CARTOUCHES A 230 F

BOSCONIAN
BOXING
DIG DUG
FOOTBALL
GALAGA
GALAXIAN
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
SUPER RAMBO SPECIAL	290 F
VAMPIRE KILLER	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
COME ON PICOT
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
CRUSADER
DAWN PATROL
DOTA
EXTERMINATOR $$$
FLIGHT DECK
HAPPY FRET
INCA
JET BOMBER
LIFE IN THE FAST LINE
MACROSS
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
PROTECTOR
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
SPY STORY
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME $$$
ZANAC

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
SPEED BOAT RACER
TT RACER

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

GREEN BERET D	145 F
L'HERITAGE	149 F/149 F
ILLUSIONS D	190 F
LODE RUNNER D	190 F
MACADAM BUMPER	159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	190 F/190 F
PYROMAN D	190 F
REGATE	149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2,	145 F
L'AFFAIRE	190 F
HYDLIDE	190 F
INFINI	290 F
LEATHER SKIRTS	190 F
LES PASSAGERS DU VENT	190 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	195 F
THUNDERBALL	145 F
T.N.T.	190 F
WORLD GOLF	190 F

EDUCATIFS BASIC

CUBE INITIATION AU BASIC (4 cassettes + manuel)	295 F
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	99 F
INITIATION AU BASIC 1 OU 2	179 F

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2	195 F
DEUTSCH WURMCHEN	165 F
GEOGRAPHIE	99 F
LIRE VITE ET BIEN	99 F
LOGO CARTOUCHE	490 F
LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (D)	190 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT (D)	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D)	590 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II + TRACK BALL (C)	490 F
GAMES DESIGNER	95 F
PRINT LAB (C)	395 F
KATUVU	149 F
MSX ARTIST	29 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	125 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
SPACE SHUTTLE	95 F
737 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
BRIDGE NICE IDEAS	250 F/260 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CHESS MASTER	195 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
ECHECS (Loriciels)	230 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SOFT MANAGER (D)	149 F
TAROT NICE IDEAS (K7)	250 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
MINICALC	199 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
HOME OFFICE TEXT (Textes + Fichiers + Mailing, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION D	175 F
MX GRAPH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT D	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2)	320 F
TEX	175 F/195 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM 490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX D'ACTION	58 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
MSX EN FAMILLE	120 F
LA DECOUVERTE DES MSX	150 F
CLEF POUR MSX	150 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX	95 F
INTRODUCTION AU MSX	108 F
GUIDE DU BASIC	128 F
BASIC MSX : METHODES PRATIQUES	120 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	149 F
PROGRAMMES POUR MSX	75 F
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES	110 F

PRATIQUE DU MSX 2 185 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.


```
    Endif
    If Z%<>Choix%
      If Choix%<>-1
        For X%=0 To 2
          Print At(6,Dx%+Choix%*5+X%+2);
          Print Chr$(27);"p";T$(Choix%,X%);
        Next X%
      Endif
      If Z%<>-1
        For X%=0 To 2
          Print At(6,Dx%+Z%*5+X%+2);
          Print Chr$(27);"q";T$(Z%,X%);
        Next X%
      Endif
      Z%=Choix%
    Endif
    Exit If Km% And Choix%<>-1
  Loop
  While Mousek
  Wend
  Erase T$()
  Print Chr$(27);"q";
  Cls
  Inc Choix%
Return
' ************************************************
'           Lecture et pokage des datas
' ************************************************
```

```
' ************************************************
'           Datas du langage machine 2
' ************************************************
Dat_lm2:
Data 143
Data 601A,0000,0898,0000,0000,0000,0000,0000,06BB2 !1
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,000F,B000,0B00F !2
Data 000F,B000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0B00F !3
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00000 !4
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0582,0000,00582 !5
Data 0834,0000,01FC,0000,0816,0000,087B,0000,01ABE !6
Data 088E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0088E !7
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00000 !8
Data 0000,0000,0000,0000,0000,43FA,FF90,92FC,1D686 !9
Data 001C,2029,0002,D0A9,0006,0280,00FF,FFFF,1F474 !10
Data 43E9,001C,2449,240A,D3C0,4A91,671C,D5D9,2E79E !11
Data 4280,600C,1019,6712,0C00,0001,6706,D4C0,2617E !12
Data D592,60F0,D4FC,00FE,60EA,4E75,3039,0000,2EC14 !13
```

ATARI ST

```
Procedure Installe
 Logic%=Xbios(3)
 Reserve 200000
 If Lpeek(Logic%+32760)<>&H12345678
   Ad%=Gemdos(72,L:32768)
   Lpoke Logic%+32764,Ad%
   Lpoke Logic%+32760,&H12345678
 Else
   Ad%=Lpeek(Logic%+32764)
 Endif
 Ad1m%=Ad%
 Sp%=Ad%+28
 Restore Dat_1m2
 Gosub Lis_datas
 If Ligne%
   Cls
   Print "Erreur Dat_1m2: ";Ligne%
   End
 Endif
 Add Ad%,&H1000
 Spr%=Ad%
 Restore Dat_1m1
 Gosub Lis_datas
 If Ligne%
   Cls
   Print "Erreur Dat_1m1: ";Ligne%
   End
 Endif
 A%=Sp%+110
 Call A%
 Lpoke Sp%,Logic%
 Lpoke Sp%+4,Logic%-32768
 Lpoke Sp%+8,Spr%
 Ad1m%=Ad%
 Sp%=Ad%+28
 Restore Dat_1m2
 Gosub Lis_datas
 If Ligne%
   Cls
   Print "Erreur Dat_1m2: ";Ligne%
 End
 Endif
 Add Ad%,&H1000
 Spr%=Ad%
 Restore Dat_1m1
 Gosub Lis_datas
 If Ligne%
   Cls
   Print "Erreur Dat_1m1: ";Ligne%
   End
 Endif
 A%=Sp%+110
 Call A%
 Lpoke Sp%,Logic%
```

```
 Lpoke Sp%+4,Logic%-32768
 Lpoke Sp%+8,Spr%
 Fonc%=Sp%+12
 P0%=Sp%+14
 P1%=Sp%+18
 P2%=Sp%+22
 P3%=Sp%+26
 P4%=Sp%+30
 P5%=Sp%+34
 Gs%=Sp%+176
Return
'
Procedure Libere
  Lpoke Logic%+32760,0
  Void Gemdos(73,L:Ad1m%)
Return
'
Procedure Rout1
  Dpoke Fonc%,1
  Call Gs%
Return
'
Procedure Rout2(A%,B%,C%,D%)
  Dpoke Fonc%,0
  Lpoke P0%,A%
  Lpoke P1%,B%
  Lpoke P2%,C%
  Lpoke P3%,D%
   Call Gs%
 Return
 '
 Procedure Rout3(A%)
  Dpoke Fonc%,0
  Lpoke P0%,A% Or &H8000
   Lpoke P1%,0
   Lpoke P2%,0
   Lpoke P3%,0
   Call Gs%
 Return
 '
 Procedure Rout4(I%,J%,K%)
   Dpoke Fonc%,2
   Lpoke P1%,I%
   Lpoke P2%,J%
   Lpoke P3%,K%
   Call Gs%
   C%=Lpeek(P0%)
 Return
 '
 Procedure Rout5(A%)
   Dpoke Fonc%,3
   Lpoke P1%,A%
   Call Gs%
 Return
 '
 Procedure Rout6
   Dpoke Fonc%,4
   Call Gs%
 Return
 '
 Procedure Rout7
   Dpoke Fonc%,5
   Call Gs%
 Return
```


CIRCUS CHARLIE
CHOPLIFIER
COMIC BAKERY
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
TWIN BEE
MAGICAL KID WIZ

MOPIRANGER
PIPPOLS
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TRACK AND FIELD 2

CARTOUCHES A 230 F

BOSCONIAN
BOXING
DIG DUG
FOOTBALL
GALAGA
GALAXIAN
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

ILLUSIONS D	190 F
LODE RUNNER D	190 F
MACADAM BUMPER	159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	190 F/190 F
PYROMAN D	190 F
REGATE	149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2,	145 F
L'AFFAIRE	190 F
HYDLIDE	190 F
INFINI	290 F
LEATHER SKIRTS	190 F
LES PASSAGERS DU VENT	190 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	195 F
THUNDERBALL	145 F
T.N.T.	190 F
WORLD GOLF	190 F

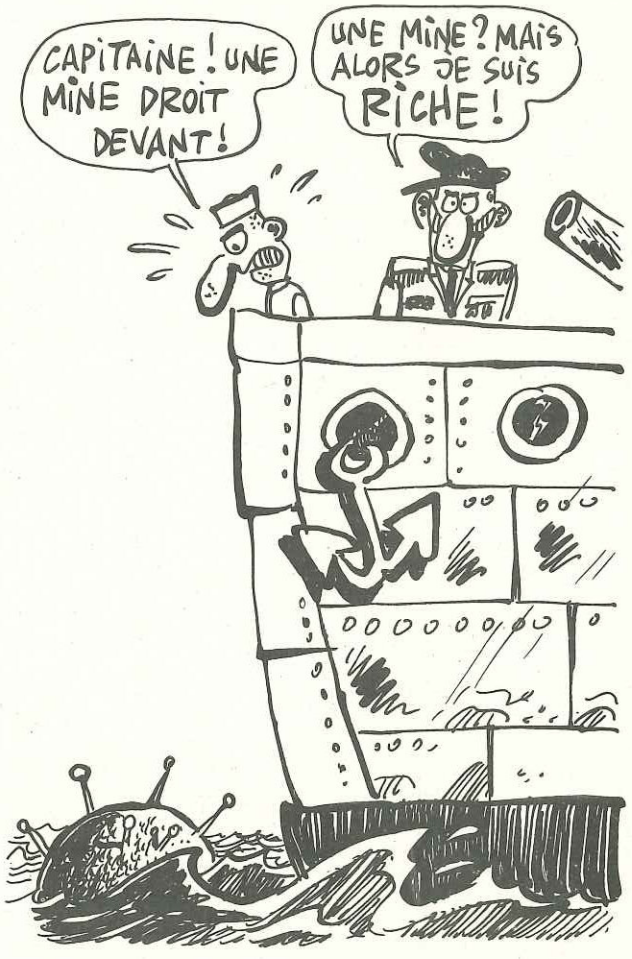
SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
SPACE SHUTTLE	95 F
737 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
BRIDGE NICE IDEAS	250 F/260 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CHESS MASTER	195 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
ECHECS (Loriciels)	230 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SOFT MANAGER (D)	149 F
TAROT NICE IDEAS (K7)	250 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F

```
' ***************************************************
'          Fixe la palette de couleurs
' ***************************************************
Procedure Palette
  For X%=0 To 15
    Read Y%
    Void Xbios(7,X%,Y%)
  Next X%
Return
' ***************************************************
'        Prepare les chaines d'effets sonores
' ***************************************************
Procedure Lis_sons
  Restore Dat_sons
  Read X%
  Dim Son(X%)
  For Y%=1 To X%
    Son(Y%)=Ad%
    Gosub Lis_datas
    If Ligne%
      Cls
      Print "Erreur Dat_sons son numero ";Y%
      Print "Dans la ligne ";Ligne%
      End
    Endif
  Next Y%
Return
' ***************************************************
'                Choix d'une option
' ***************************************************
Procedure Choix(C%,M1%,M2%)
  Local N%,X%,Y%,Z%,L,Dx%,Km%,Xm%,Ym%
  Read N%
  Dx%=0
  If N%<5
    Dx%=(25-N%*5)/2+3
  Endif
  Dim T$(N%,3)
  For X%=0 To (N%-1)
    Deffill C%,M1%,M2%
    Pbox 20,Dx%*8+40*X%+2,300,Dx%*8+40*X%+38
    For Y%=0 To 2
      Read T$(X%,Y%)
      L=(30-Len(T$(X%,Y%)))/2
      T$(X%,Y%)=Space$(Int(L))+T$(X%,Y%)
      T$(X%,Y%)=T$(X%,Y%)+Space$(Int(0.99+L))
      Print At(6,Dx%+X%*5+Y%+2);T$(X%,Y%)
    Next Y%
  Next X%
  Z%=-1
  Do
    Choix%=-1
    Mouse Xm%,Ym%,Km%
    If Xm%>40 And Xm%<280
      For X%=0 To N%-1
        Y%=Dx%*8+X%*40+8
        If Ym%>Y% And Ym%<Y%+24
          Choix%=X%
        Endif
      Next X%
    Endif
    If Z%<>Choix%
      If Choix%<>-1
        For X%=0 To 2
          Print At(6,Dx%+Choix%*5+X%+2);
          Print Chr$(27);"p";T$(Choix%,X%);
        Next X%
      Endif
      If Z%<>-1
        For X%=0 To 2
          Print At(6,Dx%+Z%*5+X%+2);
          Print Chr$(27);"q";T$(Z%,X%);
        Next X%
      Endif
      Z%=Choix%
    Endif
    Exit If Km% And Choix%<>-1
  Loop
  While Mousek
  Wend
  Erase T$()
  Print Chr$(27);"q";
  Cls
  Inc Choix%
Return
' ***************************************************
'             Lecture et pokage des datas
' ***************************************************
Procedure Lis_datas
  Read Nligne%
  For Ligne%=1 To Nligne%
    Sum%=0
    For X%=1 To 8
      Read D$
      D%=Val("&h"+D$)
      Sum%=Sum%+D%
      Dpoke Ad%,D%
      Add Ad%,2
    Next X%
    Read D$
    S%=Val("&h"+D$)
    Exit If Sum%<>S%
  Next Ligne%
  If Sum%=S%
    Ligne%=0
  Endif
Return
```




```
' ***************************************************
'          Datas du langage machine 2
' ***************************************************
Dat_lm2:
Data 143
Data 601A,0000,0898,0000,0000,0000,0000,0000,068B2 !1
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,000F,B000,0B00F !2
Data 000F,B000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0B00F !3
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00000 !4
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0582,0000,00582 !5
Data 0834,0000,01FC,0000,0816,0000,0878,0000,01ABE !6
Data 088E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0088E !7
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,00000 !8
Data 0000,0000,0000,0000,0000,43FA,FF90,92FC,1D686 !9
Data 001C,2029,0002,D0A9,0006,0280,00FF,FFFF,1F474 !10
Data 43E9,001C,2449,240A,D3C0,4A91,671C,D5D9,2E79E !11
Data 4280,600C,1019,6712,0C00,0001,6706,D4C0,2617E !12
Data D592,60F0,D4FC,00FE,60EA,4E75,3039,0000,2EC14 !13
```

```
Data 000C,0C40,0006,642C,E548,41F9,0000,002E,197ED !14
Data 2870,0000,4BF9,0000,000E,201D,221D,241D,0DACE !15
Data 261D,205D,225D,4E94,23C0,0000,000E,23C8,0FF01 !16
Data 0000,001E,4E75,7614,0441,0028,0442,0190,0CEE2 !17
Data C4C3,D441,E74A,4842,4242,4842,D4C2,4E75,4764B !18
Data 383C,000F,41F9,0000,0998,43F9,0000,0B58,0D32D !19
Data 4247,5245,5345,6700,0006,4A50,6610,4251,24188 !20
Data D0FC,001C,D2FC,0002,51CC,FFEA,4E75,3C00,38041 !21
Data 9C68,000C,6406,4269,00A0,600A,BC68,0014,26009 !22
Data 6CDC,3346,00A0,3C28,000C,DC68,0014,9C41,255B3 !23
Data 6408,3368,0014,00C0,6010,BC68,0014,6CBE,2218E !24
Data 4446,DC68,0014,3346,00C0,3C02,9C68,000A,22D3C !25
Data 6406,4269,00E0,600A,BC68,0012,6CA0,3346,263B9 !26
Data 00E0,3C28,000A,DC68,0012,9C43,6408,3368,24D3F !27
Data 0012,0100,6010,BC68,0012,6C82,4446,DC68,2AACC !28
Data 0012,3346,0100,3C28,000C,DC69,00A0,9C40,1E9D5 !29
Data 3346,0020,9C69,00A0,DC69,00C0,3346,0040,1E11E !30
Data 3C28,000A,DC69,00E0,9C42,3346,0060,9C69,285CC !31
Data 00E0,DC69,0100,3346,0080,32BC,0001,5247,19713 !32
Data 6000,FF3E,0241,000F,3A01,C2FC,001C,41F9,2A0A0 !33
Data 0000,0998,D0C1,4E75,6100,FFEA,4280,4A50,31688 !34
Data 6700,003E,3828,0002,3A04,9842,6400,0004,1D5B2 !35
Data 4244,DA42,3C28,0004,3E06,9C43,6400,0004,296FF !36
Data 4246,DE43,4242,41F9,0000,0998,B441,6704,2C9A1 !37
Data 4A50,660E,D0FC,001C,5242,0C42,0010,66EC,246F6 !38
Data 4E75,B868,0002,62EC,BA68,0002,65E6,BC68,34683 !39
Data 0004,62E0,BE68,0004,65DA,05C0,6000,FFD6,2ECC0 !40
Data 4A79,0000,005C,6600,0046,303A,FDDE,323A,2116D !41
Data FDDC,343A,FDDA,363A,FDD8,3A3C,0012,6100,3FF50 !42
Data FE80,4A47,6700,0028,45F9,0000,0C78,301A,2327A !43
Data E348,43F9,0000,0B58,D2C0,C0FC,000E,41F9,3085C !44
Data 0000,0998,D0C0,4A51,6606,4A47,66E0,4E75,28A4B !45
Data 5347,48E7,01E0,7E04,2468,0018,264A,49F9,1B0D5 !46
Data 0000,0CB8,3028,0010,C0E8,0012,E340,D6C0,2B7EA !47
Data 3028,0010,C0E9,00E0,D069,00A0,E340,D4C0,37B0A !48
Data C0C7,D6C0,303A,FD6C,C0E9,0060,D069,0020,456FF !49
Data E340,C0C7,D8C0,3029,0040,9069,0020,5540,392F9 !50
Data 3A40,5440,3229,0080,9269,0060,5341,3F01,1E634 !51
Data 3A28,000E,3C3C,0010,9C45,323A,FD36,9240,2D477 !52
Data E341,C2C7,33C1,0000,004C,0887,001F,4A68,22D23 !53
Data 000E,6710,3229,00C0,B268,0014,6606,5340,205C9 !54
Data 08C7,001F,3228,0010,9240,E341,33C1,0000,1E460 !55
Data 0048,C2C7,33C1,0000,004A,0887,001E,4A69,14A28 !56
Data 00A0,6704,08C7,001E,4A45,6700,00CA,325F,154F7 !57
Data 3E0D,0807,001E,6610,283C,FFFF,FFFF,4280,316FC !58
Data 4281,4282,4283,601C,3822,EABC,D4FC,0002,31F7E !59
Data 96FC,0008,301B,321B,341B,361B,EAB8,EAB9,338E1 !60
Data EABA,EABB,4A47,6B32,ECAC,ECA8,ECA9,ECAA,63D95 !61
Data ECAB,381A,301B,321B,341B,361B,EABC,EAB8,3C6A5 !62
Data EAB9,EABA,EABB,C954,815C,C954,835C,C954,620E2 !63
Data 855C,C954,875C,51CF,FFD0,ECAC,ECA8,ECA9,5EDAB !64
Data ECAA,ECAB,0807,001F,670E,383C,FFFF,4240,3C304 !65
Data 4241,4242,4243,600A,381A,301B,321B,341B,1F53B !66
Data 361B,EABC,EAB8,EAB9,EABA,EABB,C954,815C,6166D !67
Data C954,835C,C954,855C,C954,875C,D4FA,FC26,5BD30 !68
Data D6FA,FC24,D8FA,FC22,5389,B2FC,FFFF,6600,614BE !69
Data FF40,6000,0038,3A1F,DAFC,0001,3E0D,381A,2EABB !70
Data 301B,321B,341B,361B,C954,815C,C954,835C,363CC !71
Data C954,855C,C954,875C,51CF,FFE4,D4FA,FBE6,5C1F3 !72
Data D6FA,FBE4,D8FA,FBE2,51CD,FFD2,4CDF,0780,54DB8 !73
Data 6000,FE38,247A,FB86,4A79,0000,005C,6638,32F45 !74
Data 43F9,0000,0CB8,3C3A,FBCA,CCFC,0004,3E3A,293EF !75
Data FBC4,5347,323A,FBB4,343A,FBB4,6100,FC48,50A2F !76
Data C6FC,0004,9646,E343,5346,3006,34D9,51C8,34A76 !77
Data FFFC,D4C3,51CF,FFF4,4E75,4A79,0000,005C,3BFCC !78

Data 663A,323A,FB86,343A,FB86,247A,FB34,6100,44468 !79
Data FC16,7E04,343A,FB7C,9642,C6C7,E343,C4C7,5AEE3 !80
Data 5342,323A,FB70,5341,47F9,0000,0CB8,3002,258E0 !81
Data 36DA,51C8,FFFC,D4C3,51C9,FFF4,4E75,B87A,4B60D !82
Data FB22,6F00,0070,B47A,FB1A,6C04,343A,FB14,4B578 !83
Data B47A,FB12,6C5E,B87A,FB0C,6F04,383A,FB06,571B4 !84
Data BA7A,FB04,6F4E,B67A,FAFE,6C04,363A,FAF8,5737A !85
Data B67A,FAF6,6C3E,BA7A,FAF0,6F04,3A3A,FAEA,57740 !86
Data 33C2,0000,004E,33C3,0000,0052,33C4,0000,09BE9 !87
Data 0050,33C5,0000,0054,3C04,3E05,9C42,33C6,17E7A !88
Data 0000,0056,9E43,33C7,0000,0058,4279,0000,11531 !89
Data 005C,4E75,33FC,0001,0000,005C,4E75,0240,0D3DF !90
Data FF0F,4244,1800,33C4,0000,005A,C8FC,001C,25689 !91
Data 41F9,0000,0998,D0C4,23C8,0000,005E,4A40,18AB3 !92
Data 6A00,003E,4A50,6700,020A,4250,4A79,0000,1AA61 !93
Data 0046,6704,6100,0200,3428,000C,3628,000A,134B0 !94
Data 3802,3A03,D868,0014,DA68,0012,6100,FF30,3852B !95
Data 6100,FEE8,6100,FC8A,6100,FE9A,6000,01D4,47EE0 !96
Data 4A41,6608,3228,0002,6700,01C2,4A42,6608,1FB7F !97
Data 3428,0004,6700,01B6,4A43,6612,4A68,0016,197B5 !98
Data 6700,01AA,3828,0010,3A28,0012,6034,247A,15FCA !99
Data F9F4,43EA,0002,B652,6200,0192,3143,0016,2B91D !100
Data E74B,45F1,30F8,D3DA,2149,0018,4244,4245,2D7F8 !101
Data 181A,1A1A,4247,1E1A,3147,0006,1E1A,3147,11343 !102
Data 0008,3141,0002,3E28,0004,3142,0004,9268,13325 !103
Data 0006,9468,0008,3604,3001,E848,0241,000F,1E513 !104
Data 6702,5243,43F9,0000,0062,3368,000C,0000,13114 !105
Data 3368,000E,0002,3368,000A,0004,3368,0010,09A66 !106
Data 0006,3368,0014,000A,3368,0012,0008,3140,0984E !107
Data 000C,3141,000E,3142,000A,3143,0014,3144,0C542 !108
Data 0010,3145,0012,4A50,6608,30BC,0001,6000,1727C !109
Data FEFC,BE68,0004,6714,4A79,0000,0046,670C,2D647 !110
Data 48E7,0C40,6100,00F0,4CDF,0230,B869,0006,1BE95 !111
Data 6600,008C,BA69,0008,6600,0084,3429,0000,1BBAA !112
Data B468,000C,6D04,3428,000C,3028,000C,D068,25648 !113
Data 0014,3229,0000,D269,000A,B240,6C04,3800,25AF4 !114
Data 6002,3801,3629,0004,B668,000A,6D04,3628,227CE !115
Data 000A,3028,000A,D068,0012,3229,0004,D269,2054C !116
Data 0008,B240,6C04,3A00,6002,3A01,6100,FDD0,3511F !117
Data CEC6,E54F,0C47,09C4,6E24,3C28,0014,CCE8,34168 !118
Data 0012,CCFC,0004,CCFC,0003,BC47,6310,6100,31A68 !119
Data FD6A,6100,FB0C,6100,FD1C,6000,0056,3428,44C10 !120
Data 000C,3628,000A,3802,3A03,D868,0014,DA68,25B27 !121
Data 0012,6100,FD8A,6100,FD42,6100,FAE4,6100,479C2 !122
Data FCF4,43F9,0000,0062,3429,0000,3629,0004,1ABA5 !123
Data 3802,3A03,D869,000A,DA69,0008,6100,FD60,38349 !124
Data 6100,FD18,6100,FABA,6100,FCCA,303C,0001,447D9 !125
Data 4E75,4240,4E75,4BF9,0000,0998,45F9,0000,17AB4 !126
Data 0C78,49F9,0000,0C98,4242,3602,343C,7FFF,18F88 !127
Data 224D,4241,383C,000F,4A51,671A,B669,0004,204B1 !128
Data 6C14,B469,0004,670A,6D0C,264C,4245,3429,29151 !129
Data 0004,36C1,5245,D2FC,001C,5241,51CC,FFDA,30009 !130
Data 0802,000E,660A,5345,34E3,51CD,FFFC,60BA,2A8C5 !131
Data 4E75,33C1,0000,0046,6600,FF9C,41F9,0000,22A11 !132
Data 0C78,303C,000F,30C0,51C8,FFFC,4280,4E75,2503C !133
Data 33FC,0028,0000,0026,33FC,003C,0000,0028,068AA !134
Data 33FC,0190,0000,002A,33FC,0258,0000,002C,06C36 !135
Data 41F9,0000,0998,303C,000F,323C,001B,4218,0F04B !136
Data 51C9,FFFC,51C8,FFF4,4241,6100,FFA6,6100,4A768 !137
Data 0004,4E75,207A,F786,227A,F786,303C,1F3F,2CFF4 !138
Data 22D8,51C8,FFFC,4280,4E75,207A,F774,227A,33FF9 !139
Data F76C,60E8,0000,002E,0404,0404,0470,0E0A,17304 !140
Data 1406,2606,E438,3A28,0A0C,2066,2B08,0126,1AC0C !141
Data 083A,2E58,0606,060C,0806,0A10,0A08,14B8,0737A !142
Data 54CA,3406,0650,0A16,0808,0806,0000,0000,0A944 !143
```

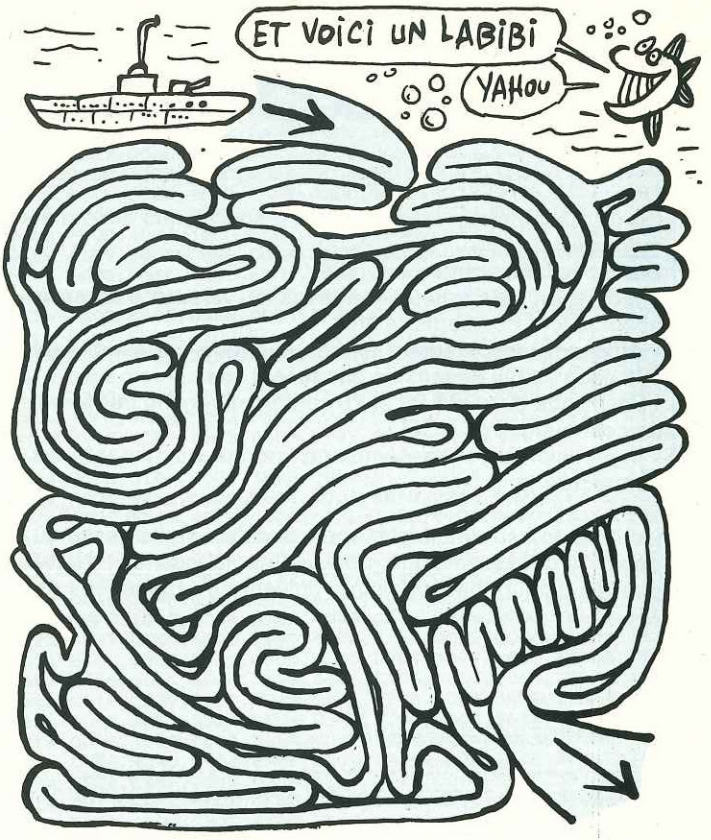
Désassembleur

Ce désassembleur est entièrement spécifiques aux mnémoniques du Z 80.
Ses spécifités sont:
- Indication des valeurs relatives et valeurs d'adresse absolue lors des sauts relatifs.
- Affichage du caractère aiphanumérique correspondant aux code ASCII devant les données 8 bits.
- Postfixage des RST 38 et 28 conformément au traitement de ces routines en ROM.
- Impression du désassemblage lorsque l'imprimante est connectée.

L'utilisation est fort simple: après la saisie de l'adresse du début de désassemblage, appuyez sur la touche R. Notez que les valeurs hexadécimale doivent être précédées de &H.

```
1 'X07-DESASSEMBLEUR
9 CLS:CLEAR99:DEFSTRO,B,G,Y,W,X,L,U,E
20 DEFFNG(K)=STRING$(4-LEN(HEX$(K)),"0")
+HEX$(K)
30 DEFFNU=STRING$(-(PEEK(I)<16),"0")+HEX
$(PEEK(I))
35 DEFFNL=FNU+"  "+STRING$(-(PEEK(I)>31)
,CHR$(PEEK(I)))
40 INPUT I:DEFFNY(I)=FNG(256*PEEK(I)+PEE
K(I-1))
60 DIMO(75):FORT=0TO75:READO(T):NEXT
70 CO=I:GOSUB80:GOTO5000
80 A=PEEK(I):Z=AMOD8:J=A\8:IFA=203THEN99
0ELSEIFA=237THEN3500
110 IFA=0THENB="NOP":RETURNELSEIFA=8THEN
B="EX af,af'":RETURNELSEIFA>191THEN2000
190 IFA=118THENB="HALT":RETURNELSEIFA<64
THEN500
200 IFA<128THENB="LD"+" "+O(12+J)+","+O(
20+Z):RETURNELSEB=O(J-15)+O(20+Z):RETURN
500 W=O(A\16+28):B=O(20+J):ONZGOTO600,68
0,760,810,830,860,900
550 B=O(30+J):I=I+1:B=B+FNG(I+PEEK(I)+1-
(PEEK(I)\128)*256)+" "+FNU:RETURN
600 IFAMOD16=9THENB="ADD "+O(30)+","+WEL
SEI=I+2:B="LD "+W+","+FNY(I)
620 RETURN
680 IFA<32THEN700ELSE:I=I+2:X=FNY(I):IFA
=34THENB="LD ("+X+"),"+O(30)
690 IFA=42THENB="LD "+O(30)+",("+X+")"EL
SEIFA=50THENB="LD ("+X+"),a"
692 IFA=58THENB="LD a,("+X+")"
695 RETURN
700 IFAMOD16=10THENL="a,":E=""ELSEL="":E
=",a"
705 B="LD "+L+"("+W+")"+E:RETURN
760 IFAMOD16=11THENB="DEC "ELSEB="INC
770 B=B+W:RETURN
810 B="INC "+B:RETURN
830 B="DEC "+B:RETURN
860 I=I+1:B="LD "+B+","+FNL:RETURN
900 B=O(J+38):RETURN
990 I=I+1:A=PEEK(I):IFA<64THENB=O(9+A\8)
+" "+O(20+AMOD8):RETURN
1020 B=O(16+A\64)+STR$((AMOD64)\8)+","+O
(20+AMOD8):RETURN
2000 E="":IFZ=0THENB="RET "+O(J+22)ELSEI
FZ=2THENE="JP "ELSEIFZ=4THENE="CALL "
2050 IFE<>""THENI=I+2:B=E+O(J+22)+","+FN
Y(I):RETURN
2060 K=AMOD16:IFK=1THENE="POP "ELSEIFK=5
THENE="PUSH "
2090 IFE<>""THENB=E+O(A\16+42)ELSEIFZ=6T
HENI=I+1:B=O(J-23)+FNL
2110 IFZ=7THENB="RST "+HEX$(A-199):IFA=2
07ORA=255THENI=I+1:B=B+" "+FNL
2115 IFK=9THENB=O(A\16+46)ELSEIFA=205THE
NI=I+2:B="CALL "+FNY(I)
2200 IFA=221THENL="IX":GOTO4400ELSEIFA=2
53THENL="IY":GOTO4400
2250 IFA=243THENB="DI"ELSEIFA=251THENB="
EI"ELSEIFA=235THENB="EX de,hl"
2300 IFA=227THENB="EX (sp),"+O(30)ELSEIF
A=211THENI=I+1:B="OUT ("+FNU+"),a"
2310 IFA=219THENI=I+1:B="IN a,("+FNU+")"
ELSEIFA=195THENI=I+2:B="JP "+FNY(I)
2500 RETURN
3500 I=I+1:A=PEEK(I):J=A\8:IFA>159THENB=
O(AMOD4+62)+O(J+46):RETURNELSEZ=AMOD8
3600 IFZ=0THENB="IN "+O(J+12)+",(c)"ELSE
IFZ=1THENB="OUT(c),"+O(J+12)
3680 X=O(A\16+24):IFZ<>2THEN3800ELSEIFAM
OD16=2THENB="SBC hl,"ELSEB="ADC hl,"
3720 B=B+X
3800 IFZ<>3THEN4000
3830 I=I+2:E=FNY(I):IFAMOD16=3THENB="LD
("+E+"),"+XELSEB="LD "+X+",("+E+")"
4000 IFZ=7THENB=O(J+62)ELSEIFZ=6THENB="I
M"+STR$((A-77)\8)ELSEIFA=68THENB="NEG"
4100 IFZ=5THENB="RET"+STRING$(-(J=8),"N"
)+STRING$(-(J=9),"I")
4300 RETURN
4400 I=I+1:F=PEEK(I+1):IFF>127THENF=F-25
```

```
6:E="-"ELSEE="+"
4415 F$="("+L+E+HEX$(ABS(F))+")"
4430 IFPEEK(I)=54THENI=I+2:B="LD "+F$+",
"+FNU:GOTO5050
4450 O(30)=L:O(26)=F$:O(56)=L:O(60)="JP
("+L+")":O(25)=L+"L":O(24)=L+"H"
4500 IFPEEK(I)=203THENI=I+1:GOTO990ELSEP
0
5000 O(26)="(hl)":O(30)="hl":O(56)="hl":
O(60)="JP (hl)":O(24)="h":O(25)="l"
5010 IFL<>""ANDINSTR(B,"("+L)<>0ANDPEEK(
I-2)<>203THENI=I+1
5050 I=I+1:I$=FNG(CO)+"  "+B:PRINT:PRINT
I$;:LPRINTI$:IFINKEY$="R"THENRUNELSE70
9010 DATALD,"ADD a,","ADC a,",SUB ,"SBC
a,",AND ,XOR ,OR ,CP ,RLC,RRC,RL,RR,SLA
9015 DATASRA,SLI,SRL,BIT,RES,SET,b,c,d,e
,h,l,(hl),a,bc,de,hl,sp,DJNZ ,"JR "
9030 DATA"JR NZ,","JR Z,","JR NC,","JR C
,",RLCA,RRCA,RLA,RRA,DAA,CPL,SCF,CCF,NZ
9040 DATAZ,NC,C,PO,PE,P,M,bc,de,hl,af,RE
T,EXX,JP (hl),"LD sp,hl",LD,CP,IN,OUT,I
9070 DATAD,IR,DR,"LD i,a","LD r,a","LD a
,i","LD a,r",RRD,RLD
```



MICRO NEWS RECHERCHE,

De bons listings en Basic, assembleur ou autre. Que votre programme fonctionne sur Atari, Commodore 64, Canon X07 ou Sharp PC 1500, nous l'étudierons avec attention et vous ferons part de nos observations dans les meilleurs délais. Dernier point : la rénumération est fonction de la qualité des programmes publiés et est fixée d'un commun accord.

ALORS, QU'ATTENDEZ-VOUS POUR ENVOYER VOS ŒUVRES A MICRO NEWS ?

Joignez à ce bon votre (vos) programme(s) sur support magnétique ainsi que les explications nécessaires, et retournez le tout à :

MICRO NEWS - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal ..... Tél. .....

Titre(s) du ou des programmes .....

J'autorise MICRO NEWS à publier le listing de ces programmes, dont je garantis être l'auteur.

Date : ..... Signature :

BRIQUE

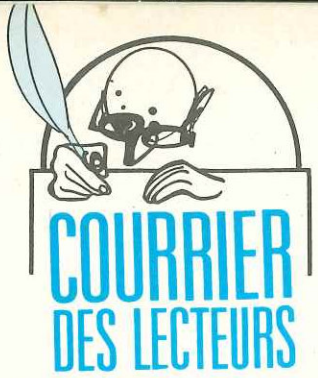
Véloce et bien pensé, ce listing vous propose de renvoyer une balle à l'aide d'une raquette. Facile, non ?
Rem : saisissez le premier listing et sauvegardez-le sous le nom de "Jeu". Puis, enregistrez le second à la suite sous le nom de "Brique". Pour jouer, lancez le programme nommé "Jeu".

```
10 ' **********************
20 ' *                    *
30 ' *   PRESENTATION     *
40 ' *                    *
50 ' *      MSX NEWS      *
60 ' *                    *
70 ' *  (c) GRIVESOFT     *
80 ' *                    *
90 ' *   C. LARIVIERE     *
100 '*                     *
110 '**********************
120 SCREEN 1
130 COLOR15,1,1
140 OPEN "GRP:" AS#1:DEFINT A-Z
150 DATA3C,7E,FF,FF,FD,FB,76,3C
160 FORI=0TO7:READX$:VPOKEI+8*33,VAL("&H
"+X$):VPOKEI+8*42,VAL("&H"+X$):NEXTI
170 KEYOFF:C1=255:C2=&H55:C3=&H70:C4=&HO
:C5=83:C6=67
180 VPOKE8196,&H11:VPOKE8197,&H11:VPOKE8
200,255:VPOKE8202,255
190 DATA"!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!"
200 DATA"*                           *"
210 DATA"!     C    C  CSCS  C    C    !"
220 DATA"*     SC CS  S       S S     *"
230 DATA"!     C S C  CSCS     C      !"
240 DATA"*     S    S      C    S S   *"
250 DATA"!     C    C  CSCS  C    C    !"
260 DATA"*                           *"
270 DATA"!    C  C CSCS C    C CSCS   !"
280 DATA"*    SC S S    S    S S      *"
290 DATA"!    C SC CSC  C S C CSCS   !"
300 DATA"*    S  S S    SC CS    C    *"
310 DATA"!    C  C CSCS C    C CSCS   !"
320 DATA"*                           *"
330 DATA"!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!*!"
340 FORI=5TO19:READX$:LOCATE1,I:PRINTX$:
NEXTI:RESTORE410:READMU$
350 PLAY"S9M2000T255L32"
360 FORI=1TO3:K=INT(RND(1)*4)+2:PLAY"O=K
;":PLAY"XMU$;":SWAPC1,C2:SWAPC3,C4:VPOKE
8200,C1:VPOKE8202,C2:VPOKE8196,C3:VPOKE8
197,C4
370 IFPLAY(0)THEN370
380 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN480
390 NEXTI
400 GOTO 360
410 DATA"C32F32C32"
420 END
430 '************************
440 '*                      *
450 '*  CHARGEMENT DU JEU   *
460 '*                      *
470 '************************
480 PLAY"O5CDEFGFEDCDEFG16G64G64G"
490 FORI=1TO2000:NEXT
500 SCREEN0:LOCATE10,12:PRINT"Le jeu se
charge"
510 CLEAR:RUN"BRIQUE":REM SUR CASSETTE,
REMPLACER RUN"BRIQUE" PAR CLOAD"BRIQUE"
```

```
10 ' ====================
20 ' =                  =
30 ' =     BRIQUE       =
40 ' =                  =
50 ' =    CVILIC S      =
60 ' =                  =
70 ' =    MSX NEWS      =
80 ' =                  =
90 ' =  (C) GRIVESOFT   =
100 '=                  =
110 '====================
120 '
130 S=0:SC=0:NI=1
140 '====================
150 '=   PRESENTATION   =
160 '====================
170 KEYOFF
180 PLAY"M800L10S803CCCCL32C02B03CEFGBAB
ABABAGFEL10CCCC"
190 SCREEN1:WIDTH32:COLOR10,1,1
200 FORI=384TO727:VPOKEI,INT(VPEEK(I)ORV
PEEK(I)/2):NEXTI
210 VPOKE8222,248
220 N=1:DATA240,255,128,128,128,255,8,8,
8
230 RESTORE220:FORJ=1TO3:READA:FORI=A*8T
OA*8+7:READX:VPOKEI,X:NEXTI,J
240 DATA172,0,0,0,24,24,0,0,0
250 DATA100,60,126,255,219,255,231,126,6
0
260 PRINT"═══  ═══ ═ ═══ ═   ═ ═══
═"
270 PRINT"═  ═  ═  ═ ═ ═  ═ ═  ═ ═
 "
280 PRINT"═══ ═  ═ ═ ═  ═ ═  ═ ═══
 "
290 PRINT"═  ═ ═══ ═ ═ ═ ═ ═  ═ ═
 "
300 PRINT"═  ═ ═ ═ ═ ═ ═ ═ ═  ═ ═
 "
310 PRINT"═══ ═  ═ ═ ═══ ═══ ═══
═"
320 PRINT
330 PRINT"═══════════════════════════════
═"
340 PRINT:PRINT
350 PRINT"         (c) GRIVESOFT"
360 '==========
370 '= REGLES =
```

```
380 '==========
390 PRINT:PRINT"REGLES":PRINT
400 PRINT"VOUS DEVEZ RAMASSER LES"
410 PRINT"MILLETTES EN EVITANT L'ARAIGNE
E"
420 PRINT"ET LE BROYEUR DE PIERRES"
430 PRINT:PRINT"- VOUS       :"
440 PRINT:PRINT"- L'ARAIGNEE:"
450 PRINT:PRINT"- LE BROYEUR:"
460 RESTORE740:IFT=0THENA$="":FORJ=1TO3:
FORI=1TO8:READX:A$=A$+CHR$(X):NEXTI:SPRI
TE$(J)=A$:A$="":NEXTJ:T=1
470 PUTSPRITE1,(115,143),15,1
480 PUTSPRITE2,(115,159),14,2
490 PUTSPRITE3,(115,175),14,3
500 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN510ELSE500
510 LOCATE,14:PRINT"EN APPUYANT SUR ESPA
CE VOUS  "
520 PRINT"POUVEZ CONSTRUIRE DES MURS MAI
S"
530 PRINT"NE VOUS ENFERMEZ PAS !!!  "
540 FORI=1TO200:NEXTI
550 SC=1:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENCLS:GOT
O 560ELSER=RND(1):GOTO 550
560 FORI=1TO3:PUTSPRITEI,,,63:NEXTI
570 V(0)=6175:V(1)=6239:V(2)=6303:V=3:FO
RI=0TO2:BEEP:VPOKEV(I),100:NEXTI
580 IFSC<10THENPLAY"M800L10S803CCCCL32C0
2B03CEFGBABABABAGFEL10CCCC"
590 LOCATE,0
600 '====================
610 '= CHARGEMENT DECOR =
620 '====================
630 NI=(NI-1)MOD5+1:ONNIGOSUB1250,1460,1
550,1650,1740
640 IFPLAY(0)THEN640
650 LOCATE,19
660 PRINT"            SCORE=";SC;"     "
670 PRINT""
680 IFRE<SCTHENRE=SC
690 PRINT"            RECORD=";RE
700 PRINT""
710 '================
720 '= DATA SPRITES =
730 '================
740 DATA60,126,255,219,255,231,126,60
750 DATA129,82,124,62,60,126,41,65
760 DATA255,129,165,129,255,24,153,126
770 X=1:Y=1:O=28:P=15:C=17:D=11
780 ONSPRITEGOSUB1100:S=0
790 '=======================
800 '= PROGRAMME PRINCIPAL =
810 '=======================
820 ONINT(((STICK(0)ORSTICK(1))+1)/2)GOT
O1020,1030,1040,1050
830 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),15,1
840 IFVPEEK(Y*32+X+6144)=172THENBEEP:SC=
SC+1:S=S+1:VPOKEY*32+X+6144,32:IFS=TTTHE
NSC=SC+1:NI=NI+1:GOTO 1190
850 LOCATE16,19:PRINTSC
860 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENVPOKEY*32+X+
6144,240
870 IFP>YTHEN1060
880 IFO<XTHEN1070
890 IFP<YTHEN1080
900 IFO>XTHEN1090
910 PUTSPRITE2,(O*8,P*8-1),14,2
920 R=INT(RND(1)*4):ONR+1GOTO1150,1160,1
170,1180
930 E=C+RC:F=D+RD:IFE=00RE=29THENRC=-RC
940 IFF=00RF=15THENRD=-RD
950 C=C+RC:D=D+RD:PUTSPRITE3,(C*8,D*8-1)
,14,3
960 IFVPEEK(D*32+C+6144)=240THENVPOKED*3
2+C+6144,32
970 SPRITEON
980 GOTO790
990 '==DEPLACEMENT DES MONSTRES==
1010 '
1020 IFVPEEK((Y-1)*32+X+6144)<>240THENY=
Y-1:GOTO830ELSE830
1030 IFVPEEK(Y*32+X+1+6144)<>240THENX=X+
1:GOTO830ELSE830
1040 IFVPEEK((Y+1)*32+X+6144)<>240THENY=
Y+1:GOTO830ELSE830
1050 IFVPEEK(Y*32+X-1+6144)<>240THENX=X-
1:GOTO830ELSE830
1060 IFVPEEK((P-1)*32+O+6144)<>240THENP=
P-1:GOTO880ELSE880
1070 IFVPEEK(P*32+O+1+6144)<>240THENO=O+
1:GOTO890ELSE890
1080 IFVPEEK((P+1)*32+O+6144)<>240THENP=
P+1:GOTO900ELSE900
1090 IFVPEEK(P*32+O-1+6144)<>240THENO=O-
1:GOTO910ELSE910
1100 SPRITEOFF:IFC=0ANDD=PTHENGOTO790
1110 IFRE<SCTHENRE=SC
1120 V=V-1:IFV<0THENFORI=1TO15:FORJ=0TO2
55STEP15:SOUND0,J:SOUND1,0:SOUND8,10:NEX
TJ,I:SOUND8,0:GOTO1790
1130 VPOKEV(V),32:PLAY"m800110s8o3cde"
1140 IFPLAY(0)THEN1140ELSE1190
1150 RD=-1:RC=0:GOTO930
1160 RC=1:RD=0:GOTO930
1170 RD=1:RC=0:GOTO930
1180 RC=-1:RD=0:GOTO930
1190 PUTSPRITE1,(10,0),0,0:PUTSPRITE2,(2
0,0),0,0:PUTSPRITE3,(0,0),0,0
1200 FORI=1TO255:SOUND0,I:SOUND1,0:SOUND
8,8:NEXTI:SOUND8,0
1210 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN590ELSE1210
1220 '==============
1230 '=  NIVEAU 1  =
1240 '==============
```

```
1250 PRINT "================================
==="
1260 PRINT "=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳
↳="
1270 PRINT "=↳=↳=======================↳=
↳="
1280 PRINT "=↳=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳=
↳="
1290 PRINT "=↳=↳=↳=====================↳=
↳="
1300 PRINT "=↳=↳=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳
↳="
1310 PRINT"=↳=↳=↳=====================↳=↳
="
1320 PRINT"=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳=↳
="
1330 PRINT"=↳=↳=↳=========↳========↳=↳=↳
="
1340 PRINT"=↳=↳=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳=↳=↳
="
1350 PRINT"=↳=↳=↳=======↳=↳=↳=======↳=↳=↳
="
1360 PRINT"=↳=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳=↳=↳↳↳↳↳↳↳↳↳=↳
="
1370 PRINT"=↳=↳=========↳=↳=↳======↳=↳=↳
="
1380 PRINT"=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳=↳=↳
="
1390 PRINT"=↳=====================↳=↳=↳
="
1400 PRINT"=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳
="
1410 PRINT"================================
="
1420 TT=251:RETURN
1430 '==============
1440 '=  NIVEAU 2  =
1450 '==============
1460 PRINT"================================
="
1470   A$="=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳
="
1480   B$="=↳=============================↳
="
1490 FORI=1TO15:PRINTA$:SWAPA$,B$:NEXTI
1500 PRINT"================================
="
1510 TT=238:RETURN
1520 '==============
1530 '=  NIVEAU 3  =
1540 '==============
1550 PRINT"================================
="
1560 PRINT"=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳
="
1570   A$="=↳=↳=↳=↳=↳=↳=↳↳↳↳=↳=↳=↳=↳=↳=↳
="
1580 FORI=1TO13:PRINTA$:NEXTI
1590 PRINT"=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳
="
1600 PRINT"================================
="
1610 TT=264:RETURN
1620 '==============
1630 '=  NIVEAU 4  =
1640 '==============
1650 PRINT"================================
="
1660   A$="=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳
="
1670   B$="=↳=↳=↳=↳=↳=↳=↳↳↳↳=↳=↳=↳=↳=↳=↳
="
1680 FORI=1TO15:PRINTA$:SWAPA$,B$:NEXTI
1690 PRINT"================================
="
1700 TT=336:RETURN
1710 '==============
1720 '=  NIVEAU 5  =
1730 '==============
1740 PRINT"================================
="
1750   A$="=↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳↳
="
1760 FORI=1TO15:PRINTA$:NEXTI
1770 PRINT"================================
="
1780 TT=420:RETURN
1790 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN130ELSE1790
```



COURRIER DES LECTEURS

Le chemin des cartouches passe par les ROM...

J'aimerais savoir s'il existe une extension mémoire pour que l'on puisse utiliser les cartouches MSX 2 sur un MSX 1. D'autre part, les cartouches pour console Nintendo peuvent-elles se connecter sur la console Sega?
Zoïde

Est-il possible d'adapter les cartouches Sega sur MSX 1, ceci par emboitement ou par le biais d'un émulateur?
Yves Marenco
60107 Creil

Je voudrais savoir si une Mégarom MSX 2 peut tourner sur un MSX 1. De plus, existe-t-il un modem spécifique aux MSX?
Olivier Locatelli
38190 Brignoud

J'aimerais savoir ce que veulent dire Rom et Mégarom. Enfin, j'ai un VG 8020 et je voudrais savoir à quoi il correspond (MSX 1 ou MSX 2).
Delphine

Bien, commençons par le commencement. Le sigle Rom est l'abréviation de Read Only Memory, en bon français cela donne Mémoire Morte (MEM). Comme toute mémoire qui se respecte, une ROM contient des données. Ces dernières sont inaltérables et l'on ne peut pas écrire dans une ROM. Les données qu'elles contiennent sont en effet stockées lors de la fabrication de la mémoire. Bref, une ROM garde toujours la tête froide est n'est pas sujette aux ruhmes de cerveaux. Ce n'est pas le cas des RAM (Random Acces Memory). Ces dernières permettent l'écriture et la lecture des données, mais elles perdent leur contenu dès que l'on cesse de les alimenter en courant (c'est-à-dire lorsque l'on éteint l'ordinateur). On comprend donc pourquoi les cartouches sont faites avec des ROM. Dernière précision, le sigle Mégarom décrit une cartouche structurée autour de Rom de grande capacité. Enfin, pour répondre plus directement à la question de Delphine concernant son ordinateur, le VG 8020 est un MSX 1. Signalons que les Mégarom MSX 2 ne fonctionnent pas sur un MSX 1, à moins que l'on ne dispose de l'émulateur dont nous vous parlons dans ce présent numéro. Notez aussi qu'il existe des Mégarom en mode MSX 1. Pour répondre plus directement à Olivier Locatelli, signalons qu'il n'existe pas de modem spécifiquement MSX. Les modems sont en effet directement commandables par l'intermédiaire d'une interface série (du genre RS 232), ceci avec n'importe quel ordinateur.
Concernant les cartouches des consoles Sega et Nintendo, disont avant tout qu'elles sont absolument incompatibles entre elles. Il n'est pas possible d'utiliser une cartouche Nintendo sur Sega (ou l'inverse) et les différences entre les deux machines sont telles que mêmes les manettes sont dissemblables. De la même manière, utiliser une cartouche Nintendo ou Sega sur un MSX relève de l'utopie la plus cristalline. Mais qui sait, un jour peut-être...

Poke Poke pocket.

Comptez-vous publier des listings pour Canon X07, par exemple?
Gabriel Bernard

Absolument! Nous nous interessons à tous les ordinateurs sans restriction et les listings sur Canon X07 et autres Sharp PC (1500, 1423 et autres) seront les bienvenus. Si vous avez des propositions à nous faire n'hésitez pas. Faites-nous parvenir vos oeuvres à Micro News 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris. Nous les étudierons avec la plus grande attention et vous ferons part de nos observations. Dernière précision: les listings publiés dans nos colonnes sont rémunérés à la qualité et les émoluments correspondants sont fixés d'un commun accord.

C'est bientôt demain!

Le C.D.I, futur ordinateur de Sony et Philips, sera t-il compatible avec les MSX? Pourra t-il servir de support de données ou sera t-il totalement indépendant?
Lionel Allet
62990 Maresquel

Sony et Philips sont assez avares d'informations à propos de leur bébé. Cependant, d'après la documentation technique déjà diffusée par les deux constructeurs, nous pouvons penser que le Compact Disque Interactif sera un appareil autonome. Connecté sur le téléviseur et éventuellement sur la chaine haute fidélité, il possédera sa propre intelligence. Les développements se tournent en effet vers un microprocesseur de la famille du 68 000 et du système d'exploitation OS 9. Cela n'écarte cependant pas la possibilité de relier le C.D.I à un ordinateur. De cette manière, on pourrait traiter ou utiliser directement les données contenues sur le disque. Ainsi, imaginons un traitement de texte dont le correcteur orthographique puiserait ses informations du disque optique. Il s'agit du CD Rom, me direz-vous. Certes, mais on disposerait ici d'images et l'aspect encyclopédique du C.D.I en serait renforcé. Cependant, tout ceci n'est pas certain et nous sommes bien obligés d'attendre avant de pouvoir en dire plus.

BELGIQUE

PHILIPS COMPUTER CENTER

TOUT LE MSX
ET
LES NOUVEAUX COMPATIBLES PC

AGENT OFFICIEL KONAMI & A.P. SOFT

226A, avenue Louise, 1050 BRUXELLES
Tél. : 02/649.29.73 - 02/649.18.89

Listings

Pourriez-vous m'indiquer les revues publiant des listings de jeux?
M. Van Casteren
6700 Arlon (Belgique)

Pratiquement toutes les revues de micro-informatique proposent, en fonction de leur périodicité, des programmes de jeux ou des petits utilitaires sur diverses machines. Nous n'échappons pas à cette règle comme le prouvent les quelques quatorze pages de programmes publiées dans le présent numéro.

Minitel.

Avis aux détenteurs de Telkit MSX 2.
Ce logiciel ne fonctionne qu'avec le minitel 1. Le nouveau modèle (bi-standard), n'a pas les mêmes codes... paraît-il.
Si vous possédez un Philips VG 8235 et que vous ne puissiez obtenir l'affichage des menus voici comment procéder pour résoudre votre problème:
-Faites un break après l'apparition de la mention "Introduisez le disque et appuyer sur la barre espace".
-Faites un list.
-Supprimez la phrase "introduisez.... etc" afin de ne laisser subsister que les doubles guillemets d'une chaîne vide.
-Relancez le programme et miracle: tout fonctionne bien.
Maintenant, qui peut me donner la solution pour effectuer une copie d'écran graphique (SCREEN 2 sur VG 8235) en RAM en vue d'une sauvegarde et le faire revenir à l'écran?
Edwin Gloor
25000 Besançon

ST VS Amiga.

Actuellement possesseur d'Amstrad CPC 464 avec moniteur noir et vert, je désire changer d'ordinateur et suis particulièrement attiré par un 16/32 bits. Mais lequel prendre: ST ou Amiga.
Mathieu
78000 Versailles

Les qualités et défauts du ST sont connus. Il possède une logithèque importante constituée de jeux de qualité et de programmes plus sérieux. Ces derniers ne sont pas toujours à la hauteur mais ils permettent de faire pas mal de choses. Autre point fort de l'Atari: l'existence de nombreux langages permet au programmeur d'explorer tous les univers de développement possibles et imaginables. En revanche, le ST n'est pas d'une fiabilité à toute épreuve et posséder deux écrans est nécessaire pour pleinement profiter des capacités de la machine. En effet, le mode haute résolution (640 par 400 en monochrome) requiert la présence d'un moniteur monochrome de marque Atari. Le prix reste malgré tout fort attractif, surtout pour le 520 STF.
Plus couteux, l'Amiga 500 se compare plus au 1040 qu'au 520 ST. Ses performances sont reconnues par tous: capacités graphiques et sonore, puissance du système d'exploitation multitâche, facilité d'utilisation. La logithèque de l'Amiga propose un choix plus restreint que celle du ST mais la qualité globale des programmes est meilleure. Cela est d'ailleurs tout à fait remarquable pour les programmes d'applications. Ainsi, petits traitements de texte, gestion de fichiers, programme de P.A.O et autres outils de création graphique sont plus convaincants que leurs homologues sur Atari. En fait, les deux gros reproches que l'on puisse faire à l'Amiga sont: l'abscence de catalogue sur la disquette et une intégration insuffisament poussée (ainsi, l'alimentation est externe).
En fait, le choix d'une de ces machines est plus conditionné par leurs évolutions futures que par leurs qualités propres. Jusqu'à présent le ST pouvait se targuer d'un nombre de machines installées bien plus important que celui de l'Amiga. Cette tendance s'équilibre à l'heure actuelle: l'Amiga 500 connait un grand succès en RFA et les USA ne semblent pas insensibles à ses charmes. A notre avis ces deux machines ont un avenir assuré. Votre choix doit donc être effectué en fonction de vos applications et de vos moyens...

Bonne impression

Peut-on connecter une imprimante MSX sur un Amiga ou un ST?
Julien Bernard
69000 Viler

En théorie rien ne s'y oppose. Les imprimantes MSX possèdent une interface parallèle compatible Centronics et seul le cable peut poser problème. Signalons tout de même que des incompatibilités de jeux de caractères sont à prévoir: seul le jeu ASCII sera parfaitement reproduit par l'imprimante.

Hercules PC

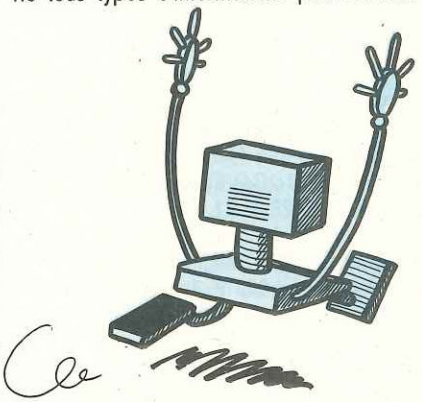
Je désire acheter un compatible PC bas de gamme mais j'hésite entre un Amstrad PC 1512 et un Thomson TO 16 PC. Que me conseillez-vous?
Frédéric Gerte
75014 Paris

Comparer techniquement ces deux machines laisse entrevoir une nette supériorité de l'Amstrad mais, en terme de compatibilité, le Thomson est vainqueur. Moins original que son concurrent venu de la perfide Albion, il possède en effet des spécifications techniques en accord avec les normes les plus courantes. Votre choix est donc conditionné par la question suivante: avez vous besoin d'une compatibilité maximale ou d'un ordinateur techniquement évolué? Le second élément à prendre en compte est la fiabilité du service après vente. C'est précisement sur ce dernier point que Thomson fait la différence, ceci grâce à un réseau de distribution fort bien implanté en France.

Bonne question

Qu'est ce que l'informatique et à quoi ça sert?
Jean Michel Gacenau
75018 Paris

Le mot informatique est né de la contraction d'information et d'automatique. Il s'agit donc d'un système dont le but est de simplifier la gestion et l'exploitation de l'information par le biais d'un traitement automatisé. En théorie tous types d'informations peuvent être



traités par l'informatique mais en pratique, les ordinateurs actuels sont en règle générale limités à des données relativement simple (textes et chiffres, graphisme de qualité médiocre, et autres). L'avantage de cette méthode réside dans le fait que ce traitement peut-être défini au préalable puis changer à volonté. Ainsi, des tâches répétitives ou longues à effectuer sont prises en charge par des machines. L'homme peut ainsi se concentrer sur l'interprétation des résultats. Ainsi, nombreux sont les scientifiques qui utilisent l'ordinateur pour effectuer des calculs complexes. Ensuite, ils peuvent en toute quiétude élaborer leurs théories en fonction des résultats fournis par l'ordinateur. Mais, l'informatique ce n'est pas uniquement cela. Un ordinateur, grâce à ses capacités de gestion de données, permet de faire des jeux, de créer des images et des sons. A cet égard, l'interview de J.J. Jeczalik du groupe Art of Noise est édifiante. Bref, l'informatique sert aujourd'hui à réaliser de nombreuses choses et ses champs d'investigation sont variés. Cette technique, du fait de sa souplesse, permet en effet de construire des voitures, de dessiner des flacons pour parfums ou de réaliser un journal comme Micro News!

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + drive + joystick et programmes. Prix très interessant. Tél.: 39.68.21.17.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + drive DD1 et Jasmin 5 pouces un quart + 140 disks + revues + docs. Vds Apple IIe + drive + moniteur + crates + 150 disquettes et imagewriter. Le tout à déb. S'adresser à Pascal Desnoguès 7, av. Brown-Sequard Hall A 06000 Nice. Tél.: 93.53.00.26.

Vds **Atari 800 XL** + lecteur K7 + drive + 2 joyst. + jeux + doc. pour **2500 francs.** Yann Devynck 116, rue Henri Ghesquiere 59210 Coudekerque-Brancke. Tél.: 28.25.21.66.

Vds **Canon V 20** + magnéto + 3 logiciels. Le tout **900 F.** Laurent Chapuis, Tél.: 26.03.18.07.

Vds **Canon MSX** + magnéto + programmes + revue. Le tout **1100 francs.** M. Puig 31, rue Auphan 13003 Marseille. Tél.: 91.64.57.38.

Vds **Canon V 20** + drive + magnéto + programmes + livres et revues. Cédé à **3 000 F.** Tél.: 16 (1) 60.08.96.74 entre 19 et 21h.

Vds **Canon V 20** + magnéto + manettes + 10 jeux + programmes d'initiation Basic. Livres. Demander Xavier au 96.44.40.12.

Vends **Commodore C64** Sécam + lecteur cassettes + MPS 801 + joysticks + environ 220 logiciels + Power Cartidge + livres, revues diverses. Prix: **3200F.** Nic Schabanel, Tél.: 48.85.64.23.

Vds **CGV PHS 60** modèle CA (interface péritel) **400 francs** à débattre. Sinclair **ZX 81** + 16 Ko + 15 K7 **500 Francs.** Alain Chabadès 23, rue Tourlaque 75018 Paris. Tél.: 46.06.71.60.

Vds **Canon V 20** + inteface X140 pour X 07 + cartouche SCION + divers programmes. Le tout **1000 francs.** Vds **Interface péritel 400 francs** ou l'ensemble 1 300 francs. G Bernard 4, allée du Béarn 33 160 St Médard en Jalles.

Vds, pour MSX, **cartouche Yie ar Kung Fu I** + 1 cassette **d'initiation au Basic** et 2 jeux en cassette pour 250 F. Demander Michel au 39.93.73.16.

Vds **cartouches MSX** (Yie ar Kung Fu I, King's Valley, Time Pilot, Bomber Man). Le tout **500 francs.** Eric Fleriag, 69.38.93.89.

Vds (ou échange contre jeux MSX 1 ou 2) **coffret complet pour ZX 81.** Demander vincent au 27.29.04.73.

Vds **CX5M** + synthétiseur SFG05 + imprimante + écran monochrome + Drive + extension 64 Ko Ram + souris + programmes musicaux Yamaha + livres + BIOS et Music BIOS + programmes divers. Le tout **7000 francs.** Contactez Christian Braut au 30.82.67.64.

Vds **HB 501F** + lecteur softcard + livres + jeux à débattre. Demander stéphane le soir au 51.07.06.91.

Vends **Thomson TO9** + moniteur couleur HD, peu servi, sous garantie, logiciels, jeux, tableur, communication, paragraphe, fiches et dossiers. Tél.: (16) 82.34.00.70. (après 20h).

Vds **HB 501F** + 2 manettes + jeux pour **3000 francs** à débattre. Patrice Pelletier, 6 rue de la Gosselinière Pompois 79100 Thouais. Tél.: 49.66.59.02.

Vds **HB 500** + programmes **1000 francs** à débattre. Tél.: 42.46.93.80 après 19 h.

Vds **HB 700** + 2 manettes + Music Module + softs + livres pour **2500 F.** Tél.: 67.47.10.95.

Vds **MSX 80 K Ram**, 32 K Rom + manette + magnéto + 20 jeux + doc. Laissé pour **1500 F.** Contactez Thierry Garcia au 49.58.09.81.

Vends **Thomson TO8** + CQF88-64 + crayon optique + souris + livres + jeu (vol solo). Le tout **2000F.** F. Vrignaud, les Fourmeries, 86300 Soullans. Tél.: 51.68.24.42.

Vds **HB 700** avec Hibrid, souris et manuels d'utilisation pour **2000 francs.** Tél.: 43.38.68.92 (Paris) ou 38.45.81.12 (Loiret).

Vds **HB 700 (1800 Francs)**, moniteur mono Philips (500 francs), jeux sur disquettes (600 francs), jeux sur K7, magnéto Philips VY 0030 (250 francs). Jean Luc Tournaille 3, rue Corbineau 75012 Paris. Tél.: 43.40.51.02 après 20 h.

Vends **Thomson MO5**, extension QDD + Jane + LEP + crayon optique + joysticks + câble imprimante + jeux + divers manuels. Prix: **1200F.** Tél.: 45.84.14.41 (bureau) ou 43.61.63.64 (domicile).

Vds **HB 700** + imprimante Sony PRN M09 + magnéto + 5 Kg de doc et 47 disquettes: **5000 francs.** Crédit/vente séparée possibles. Demandez M. Risso au 67.46.18.67 (Sète).

Vds jeux en **cartouche à 200 F** (Nemesis, Knightmare, Goonies, Hyper Rally, etc.) et en cassette à 100 F (Time Bandits, Master Dames). M. Lavaud, 61.83.63.96.

Vds matériel **MSX 1 et 2**, nombreux jeux et livres. Liste et prix sur demande adressée à J.-C. Leclerc 7, allée des Acacias 88380 Arches.

Vds **moniteur** monochrome Philips BM 552 **500 francs.** Demander Jean Christophe au 43.39.08.16.

Vds **moniteur** monochrome Philips 80 colonnes **(700 F),** échange programmes sur Disk et K7. Ecrire à Thomas Baston 16, rue des Huiliers 57 220 Boulay

Vds **Sanyo PHC 28L** + magn. + revues + jeux. Le tout **1300 Francs.** Tél.: 64.49.75.02.

Vds **Tabl. graph.** Philips pour MSX ou échange contre Music Module. J. Ronin, 72.33.82.85 (Lyon).

Vds **Tablette graphique** MSX Philips pour **700 Francs.** Contacter Bernard après 20 heures au 43.46.59.50.

Vds (ou échange contre Boxing, Football, Yie ar Kung Fu I, Rambo ou autre) **disquette Telkit 180 F.** Decubber Frédéric, à partir de 9 h 30 le samedi au 21.74.42.33.

Vds **VG 8020 300 francs et cartouches** Nemesis, Knightmare, Kinstalley 300 francs. Ecire à Christophe Angier, les mas de l'agentière h4 Cogolin 83310 Var

Vds **VG 8020** + K7 et cartouches + magnéto VY 0030. Le tout : **1500 F.** Séparé : 600 francs pour les jeux et 1000 francs pour ordinateur plus magnéto. M. Parrinello 2, rue Olivier de Serres 31800 St-Gaudens. Tél.: 61.35.19.33 après 18 heures.

Vds ensemble ou séparés **VG 8020 (400 F),** moniteur couleur (1150 F), lecteur de disquettes (1200 F), magnéto (100 F), joystick (50 F), très nbreux jeux sur disquettes (2150 F). Demandez Fabien au 78.52.58.78 (Lyon).

Vds **VG 8020** avec cordons et manette Yeno + Music Module + Synthétiseur vocal + moniteur couleur CM 8535+magnéto Sanyo DR 101. Valeur 5000F, cédé à **4200 F.** M Lavaud, 61.83.63.96.

Vds **VG 8020** + drive VY 0010 + 2 manettes JS 33 Sony + jeux et programme EDDY 2. Tél.: 42.93.20.99 (en semaine).

Vds **VG 8020** + 4 livres + 2 cartouches + jeux sur K7. S'adresser à Jean Christophe au 43.39.08.16.

Vds **VG 8235** + nombreux programmes (jeux, utilitaires et autres) + livres. Prix à débattre sur base **3000 francs.** Demandez Philippe au 43.44.54.87 (le soir).

Vds **VG 8235** + moniteur couleur + joystick + programmes et images digitalisées + 20 disquettes et 2 cartouches. Le tout **4500 francs.** Emanuel Angles, 88.25.56.90 (Strasbourg).

Vds **VG 8235** + jeux et utilitaires + cartouches + Music Module + raccord pour chaîne Hi-Fi. Le tout **3190 francs.** S'adresser à Jean Christophe au 43.39.08.16.

Vds **VG 8235** avec programmes et livres **2500 francs.** Moniteur couleur Philips VS 0070 2500 francs. Magnéto MSX 100 francs. Imprimante MSX 40 colonnes 500 francs. Demandez M. Chaumont au 1-47.28.50.53 (heures de bureau).

Vds **VG 8235** + drive Sony + Digit et Trackball + programmes. Le tout **2500 francs.** Contactez Pierre au 87.32.26.32 (heures de bureau).

Vds **cartouches** Chess, Eggerland Mystery 1, Galaga, Konami Hyper Rally à **150 F chacune ou 500 F les quatre.** Contactez M. David. Tél.: 45.88.22.11 (dans la soirée).
Vds **VV 0034** (extensions 64 Ko Ram Philips)+Trailblazer en K 7. Le tout **600 Francs.** Tél.: 37.52.32.16.

Vds **Yamaha 503F**+cartouche Antartic Adventure pour **500 F.** Demander Philippe au 48.08.17.25.

Vends **Apple IIe,** 2 drives, 1 moniteur vert, joysticks, disquettes + docs. Prix: **5000F.** Tél.: 42.37.59.87.

Vends **Apple IIc** + souris + joysticks + jeux + programmes Basic et balistique: **3500F.** Tél.: 42.3.43.14 (soir ou matin avant 9h30).

Vds **pour MSX :** Nemesis, Pairs, Pinguin Adventure II, 90 F pièce + 15 F si envoi poste. 737 Flight Simulator, Eggerland, Hole in one Pro, Knightmore, Pippols, Goonies, King's Valley : 70 F pièce + 15 F poste. 6 K7 Mastertronic, 60 F les 6 ou 15 F pièce (pas d'envoi à la pièce). Ecrire à Olivier Bernard, 1, quai Voltaire 78230 Le Pecq. Il n'y en aura pas pour tout le monde !

Vends **Amstrad CPC 464** couleur + lecteur DD1 + joysticks + jeux + livres + utilitaires (1985). Bone état. Le tout cédé à **2600F.** Très peu servi. Valeu actuelle: + de 5000F. Bruno, tél.: (1) 69.48.68.20.

Vds **12 jeux MSX** + plan de Sorcery + 5 programmes + 7 jeux pour Atari 2600. Tél.: 61.84.43.64.

Vds **Who Dares Win II : 50 F** et le **Quick Shot V : 60 F** (+ port) ou les deux pour 100 F (+ port). Appeler au 61.47.08.92 après 18 h.

Vends **Apple IIgs,** 1020 ko, couleur, 2 drives, 3 pouces et demi et 5 un quart, joysticks, souris, docs, livres (janvier 87). Logiciels Paint, Write, Draw, Apple Works, Gato, Flight Simulator + nombreuses disquettes. Emballage d'origine. **13000F.** Tél.: 47.07.83.95 (Paris).

Vds cause double emploi **MSX Sony HB 501F** + moniteur monochrome vert + 60 jeux : **1 400 F.** Vds sur **cartouche** Penguin Adventure 2 et Némésis : 170 F chaque ou 300 F les 2. Echange programmes super sur MSX 1 et 2 (jeux exceptionnels!). Contacter Christophe au 48.48.65.02 après 20 h.

Vends **Commodore C128** avec cables Péritel et lecteur de cassettes + 8 jeux + joysticks: **1500F.** Christophe, Tél.: 69.48.92.61.

Vds **Amstrad PCW 8256,** 256 K, impr., 2 manuels + 2 disqu.. **4000 F.** Tél.: 43.55.08.07.

Vds **MSX 48 K** ram, 32 K rom + lecteur K7 + 2 joyst. + jeux + revues. Tbe. **1 250 F** à déb. Tél.: 43.07.03.48.

Urgent. Vds **impr. Philips VW 0010** + roul. papier neuf + ruban encreur neuf + notice + emball. d'origine avec en plus un synthé vocal complet (prêt à l'emploi) pour MSX, le tout en excellent état. Prix : **700 F.** Contacter Franck Heran, 24, rés. les Sorbiers, Colombay-sur-Thaon, 14610 Thaon. Tél.: 31.80.07.31 (répondeur).

Vds Maze of Galious : 190 F. Penguin Adv. 2 : 150 F. Knightmare : 130 F, Tracer and Field 1 et 2 : 100 F l'un. Ping Pong : 100 F. Dunk Shot : 100 F. Road Fighter : 100 F. Etat neuf avec emb. et not.. Poss. d'éch. contre des softs MSX 2. **Ch. cont. MSX 2** tous pays. E. Sibertin-Blanc, 36, rue Madame, 75006 Paris. Tél.: 42.22.49.06 (ap. 17 h).

Vds **CX5 M Yamaha** avec ou sans SF G05 + YRM 101 et 102 + 300 sons. Prix très Intéressant. **Cherche souris Yamaha.** Eric Lejeune, 11, av. de la gare, 38210 Tullins. Tél.: 76.35.19.37.

Vends **moniteur couleur** professionnel, haute définition, écran 14 pouces, ordinateur couleur Tandy **TRS80** + doc. + cordons + jeu d'échecs Syrius, claviers prof., sortie parallèle. Tél.: 60.14.55.63 (après 18 h).

Urgent. **Vds originaux :** Penguin Adventure : 120 F. Goonies : 70 F. Trailblazer : 40 F. Antarctic Adventure : 60 F, et plein d'autres, pas chers. **Imprimante** VW0020, sous garantie, **800 F** avec papier. Tél.: 20.55.55.40.

Vends **Amstrad PCW 8512** + multiplan + chees + 10 disquettes SD + 1à disquettes DD (juillet 86). Prix: **4000F.** Tél.: (1) 43.66.20.87.

Vds **MSX Sanyo 64 Ko** + magnéto K7 (data recorder DR-202A) + 17 jeux (cartouches et K7) + joystick. Cause double emploi le tout tbe : **2 500 F** à débattre. Tél.: 59.05.37.02 (à partir de 17 h à 19 h), Pyrénées Atlantiques.

Vds ordinateur **MSX2 SONY HBF 700 F** avec logiciels : **4 000 F** et imprimante Philips VW 020 : 1 000 F. Pour tout renseignements, contacter Philippe Wagner au 48.93.51.18 (après 20 h 00).

CHERCHE

Cherche **contacts pour club** entre Ollioules et Bandol. Fabien Grac, Mas St Antoine Faveyrolles 83190 Ollioules. Tél.: 94.63.02.54 de 17 h à 20 h.

Cherche **contacts MSX 1 et 2** dans toute la france et à l'étranger pour création club. Contacter Lucien Dicola 54, résidence Egalité rue Thenart 59160 Lomme. Tél.: 20.09.50.91 (après 18H).

Cherche **correspondants MSX 1 ou 2** de préférence sur haute Loire ou autres départements. **Vds originaux cartouches, disquettes et cassettes.** André Chatelin, avenue St Flory Alizé B 43 000 Le puy. Tél.: 71.09.27.43.

Cherche **extension RAM VG 8010** à prix convenable. Chung Sok Kim 3, allée montesquieu 77186 Noisiel

Cherche **Masterdames** (programme de dames avec règles françaises). Je l'achète ou l'échange contre plusieurs jeux. Ecrire à Jean-Marie Tognola 49, avenue du Gal Leclerc 60930 Bailleul sur Therain. Tél.: 44.03.21.42.

Cherche **MSX 2** impeccable avec manuels pour 1000 francs. Cherche club MSX sur Paris et vds cartouches MSX. Demandez Philippe au 48.08.17.25.

Cherche **possesseur de Sony HB 700F.** Loïc Lebrun 21, rue de Jussieu 59130 Lambersart. Tél.: 20.06.49.72 entre 20 h et 21 h.

Cherche **Nemesis sur MSX** aux environs de 100 francs. Arnaud Berthelot, 42.54.02.34 après 16h.

Cherche des **listings de jeu interessants** pour VG 5000. Téléphoner de 18 h à 20 h au 42.85.84.10. Demander Steve.

Cherche **poss. de MSX 1 ou de MSX 2** si poss. avec lecteur de disquettes en vue de créer un club MSX international (je parle français et anglais). Contacter Frédéric Moquet, 1, rue des chènes, 73100 Aix-les-Bains. Tél.: 79.61.19.02 après 18 h.

Cherche **contacts MSX 1 et 2** en disk. Achète HB700F, jusqu'à 2 500 F avec souris. Tél.: 20.55.55.40.

Amiga recherche personnes pour l'échange de logiciels. Possède nombreuses nouveautés. Envoyer liste seulement si contact sérieux. Ecrire à J.-Christophe Chambrion, 98, av. M. Joffre, 66000 Perpignan.

Recherche **échange progr. MSX** 1 K7, disk 3 pouces et demi. Tél.: 28.24.09.43 ou 28.60.93.99 (après 19 h).

ÉCHANGE

Échange **astuces de jeux et autres bidouilles.** Demander Francis au 29.56.34.60 le soir.

Échange **pour MSX cartouche Eggerland Mystery** contre Yie ar Kung Fu I. François: 40.27.96.67 18h et 20h 30.

Échange ordinateur **VG 8020 MSX** + lecteur de K7 + livres + 2 jeux + cables contre une console de jeux SEGA (si possible complète). Urgent. Tél.: 31.93.13.81.

DIVERS

Vds **digitalisations sur HB 900** compatibles avec tous les MSX 2 : images diverses, **votre photo sur disquettes,** etc. Echange possible contre mégarom ou logiciels MSX 2. Evariste Courjaud Lycée Pilote Innovant, Futuroscope 86130 Jaunay-Clan.

Le **club Newline,** à St-Maur, se porte toujours bien avec une salle, des MSX 2 à votre disposition, rencontres, échanges, concours, programmation, et pour la rentrée surement un journal... Pour tout renseignement, tél.: 48.86.01.76, demander Christophe.

LES PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous désirez vendre, acheter, troquer, louer un ordinateur, un périphérique ou échanger un logiciel ?

Retournez le bon ci-dessous dûment rempli à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris, au maximum 1 mois avant la date de sortie du journal et votre annonce sera, comme par miracle, publiée.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Téléphone ..... Rubrique .....

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Captain Blood est un grand soft ! Le scénario est écrit dans la même veine que Crash Garrett : un délire franc et massif qui a quelques lacunes du côté attaché-case-cravate-boutons-d'manchettes mais qui assure sec au point de vue rigolade.
Grosso modo, Captain Blood se retrouve quelque part en orbite autour d'une mystérieuse planète et doit retrouver dans un univers de plusieurs milliers de planètes cinq clones de lui-même pour les détruire les uns

après les autres sous peine de perdre son énergie et de retourner en poussière plus tôt que prévu.
Le jeu se déroule en trois phases: le vaisseau, l'atterrissage et le dialogue avec les habitants des planètes. Dans le vaisseau -qui est superbe, soit dit en passant- vous pouvez vous promener de planète en planète grâce à l'hyper-espace sacrement bien foutu mais peut-être un peu trop long. L'atterrissage est lui aussi extrêmement bien fait avec des montagnes qui défilent en temps réel dans le plus pur style fractal XXIème siècle : la folie. Enfin, et surtout, pour vous faire progresser dans votre aventure,

il vous faut discuter, grâce à un engin de communication, avec les extra-terrestres habitant les planètes sur lesquelles vous atterrissez. Croyez-moi, jacter avec ces animaux là est un sacré morceau de bravoure, je peux vous le dire. Leur répartie est démente, à la mesure de leur aspect.
Captain Blood est un jeu très pensé et très fouillé : une synthèse vocale annonce toutes les actions que vous faites, les séquences d'hyper-espace et de destruction de planètes sont, bien qu'un peu trop longues, riches en couleurs et scintillements divers et variés. L'animation réalisée pour l'atterrissage sur la planète est très réussie et le dialogue avec les bestioles est un véritable succès. Ajoutez la superbe, mais vraiment superbe, et longue numérisation d'un morceau de Jean-Michel Jarre pour l'intro et vous obtenez un must pour

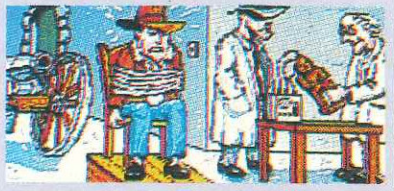
l'année 88. Assez, j'arrête, on va nous dire que Ere a racheté Micro News. J'ai tout de même trouvé un défaut à Captain Blood, maigre, soit, mais défaut tout de même : la sauvegarde d'une partie n'est pas commentée à l'écran et autorise le plantage de la disquette du programme, qui n'est pas protégée en écriture. Attention !
(Disquette ERE pour ST).

L.B.

BILL PALMER

Au départ, je devais faire un article sur un jeu d'aventure avec de super graphismes, un scénario d'enfer, un look digne des Beaux-Arts et surtout un intérêt gigantesque. C'était au départ. A l'arrivée, j'ai trouvé Bill Palmer. J'ai regardé l'éditeur. J'ai lu Arcan. J'ai dit "connais pas". J'ai dit "essayons". J'ai dit "Bon. Va encore falloir dire du mal d'un logiciel français". Remarquez, moi, ça ne me dérange pas de vous dire que Bill Palmer est un chef-d'oeuvre, une grande réussite du génie français. Mais quand je vois les graphismes, niveau Apple II première génération, quand je vois le scénario, niveau... niveau... argh! (J'aime pas dire du mal des logiciels français). Allez, niveau zéro. Quand je vois la présentation, bref, quand je joue je ne suis pas comme un fou. Bill Palmer est un jeu d'aventure nul, n'ayons pas peur des mots. Là, j'arrête, je me fais mal.
(Disquette Arcan pour ST).

L.B.



ABONNEZ-VOUS DÈS MAINTENANT A :

PROFITEZ VITE DE LA NOUVELLE FORMULE DE MICRO NEWS EN COMPLÉTANT DÈS MAINTENANT LE BULLETIN D'ABONNEMENT CI-DESSOUS !!!

Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

☐ **6 numéros** et joins un chèque de **99 francs**

☐ **11 numéros** et joins un chèque de **175 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

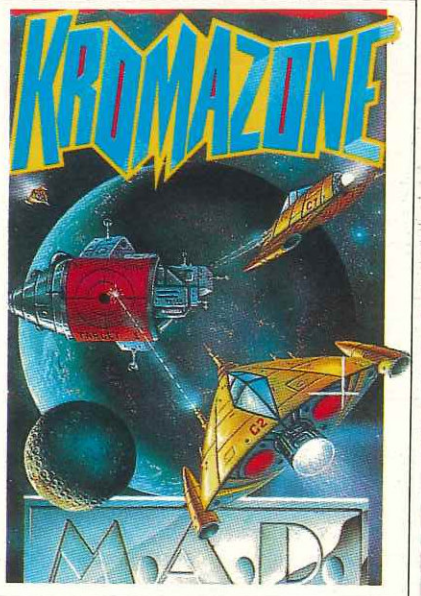
Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 179 francs
11 numéros 315 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

KROMAZONE



L'argument du jeu est une fois de plus simple (iste ?). Partant d'un alibi pseudo-intergalactique, ce soft vous mène droit dans le monde des pilotes de Manta-Ray, ces engins spaciaux aussi rapides que peu maniables. Ici, pas d'aliens à détruire. Le but est de survivre aux obstacles que la fédération met devant vous lors des vols d'entrainement que vous devez effectuer régulièrement, trop de pilotes novices s'étant crachés ces derniers temps. Si le graphisme est plus que beau et si le déplacement du vaisseau ou du moins celui du paysage simule bien ce qu'il est censé simuler, à savoir le survol d'un sol quadrillé, l'intérêt du jeu est des plus réduits. Toujours agrémenté d'une musique de Rob Hubbard et d'un jeu (le même pour tous les softs) lors du chargement, Kromazone est un beau logiciel mais n'est hélas que cela. C'est bien dommage, on a presque l'impression qu'il s'agit d'un soft vendu avant d'avoir eu le temps d'être terminé pas ses développeurs.

(K7 Mastertronic pour C64/128).

C.B.

STREAKER

Vous voici tout nu sur la planète Zuggi! Pas étonnant, puisque des voyous vous ont volé vos vêtements et une pochette contenant des documents ultra-secrets. Ca va mal ! Vous n'avez plus qu'à patrouiller dans la ville : vos vêtements sont éparpillés dans le quartier. Nous vous recommandons une visite au supermarché du coin... Mais attention aux heures d'ouverture!

Streakers mélange habilement jeu de tableaux et aventure. La partie supérieure de l'écran représente l'endroit où vous vous trouvez (le graphisme est honorable), la partie inférieure étant réservé à des messages, aux indicateurs de votre état de santé et

aux objets que vous transportez. Un jeu plein d'humour, pas très difficile, bien au point, qui vous fera passer un très bon moment.

(Cassette Mastertronic pour MSX).

J.M.M.

EXTERMINATOR

Après de longs mois de gestation douloureuse, émaillés de périodes de doute, de joie et d'attente, le programme est enfin achevé ; les derniers "bugs" ont à première vue disparus, la présentation donne entière satisfaction.

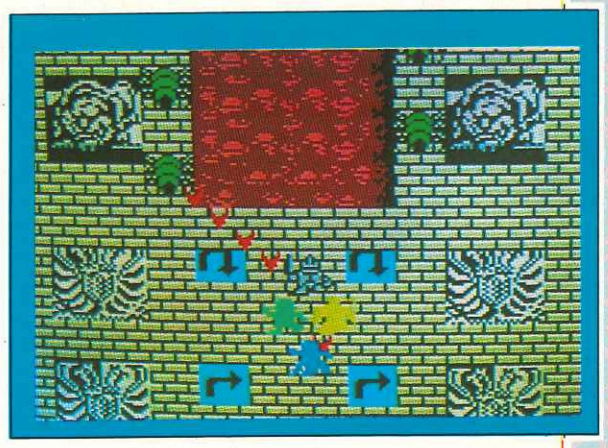
Tout semble aller pour le mieux et pourtant un dernier écueil risque d'envoyer l'entreprise par le fond : le choix du titre. Il s'agit pourtant d'un détail qui occupe une place essentielle dans la stratégie commerciale, il permet au produit d'émerger du flot des logiciels et décide souvent du succès. Dans le cas qui retient notre attention, les concepteurs ont négocié cet obstacle avec brio ; le titre est bref, un mot, et explicite : EXTERMINATOR.

Il colle de plus de très près au jeu, et dégage une violence certaine, s'inscrivant parfaitement dans le courant de mode actuel. Le jeu est en réalité une version supplémentaire de "Cross Fire". Pour résumer, sachez que vous dirigez un véhicule de guerre, équipé d'un laser à double densité bien entendu, et engagé malgré vous dans un combat sans merci, vous devez faire face aux humeurs belliqueuses d'un escadron ennemi. Le champ de bataille ressemble à un quartier d'une ville nord-américaine, à savoir des artères rectilignes qui se croisent, s'entrecroisent, délimitant des pâtés d'immeubles parfaitement carrés, qui protègerons votre vaisseau du feu adverse. N'essayez pas de limiter votre action à une tactique purement défensive en attendant l'ennemi, terré dans un coin de l'écran, car au fil du temps il se montre plus pressant et entreprenant, vous assaille et vous noie sous le nombre. Une voie s'impose : celle du courage et de la témérité.

(Disquette Eaglesoft pour MSX).

J.M.M.

KING KNIGHT



Une seule solution : mettre les quatre chevaliers-vedettes du royaume sur l'affaire.
Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, la réussite passe par la découverte et la prise d'objets magiques, bottes de rapidité, armes supérieures, potion d'invincibilité, rocher de jeunesse, etc.
Le maniement est tout simple, joystick pour se déplacer, bouton pour tirer. Pour ramasser les objets, il suffit de les toucher.
Le graphisme est moyen, le plus souvent confus et les sprites ont tendance à clignoter. Le scénario est affligeant de banalité : quelqu'un dans la salle aurait-il une potion d'imagination pour créateurs japonais déficients ?!
La seule trouvaille est de mettre en parallèle quatre héros qui se relaient dans des tableaux différents: on a ainsi une impression de variété. Les monstres sont nombreux et diversifiés. Ils se différencient essentiellement par leur résistance aux coups et leur mobilité.
King Knight ne soulève pas l'enthousiasme mais a l'avantage d'être d'un abord facile et de procurer avec une règle très simple les plaisirs essentiels du jeu d'aventure.
Il pourra même être intéressant de le goûter à plusieurs, chacun prenant l'identité d'un des quatre chevaliers. L'interaction entre chevaliers étant assez faible, cette option est possible sans graves disputes...

(Cartouche Square pour MSX1/MSX2).

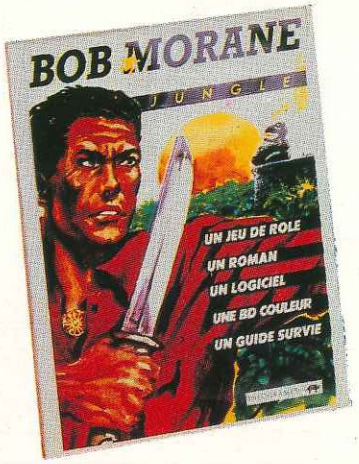
J.M.M.

BOB MORANE JUNGLE

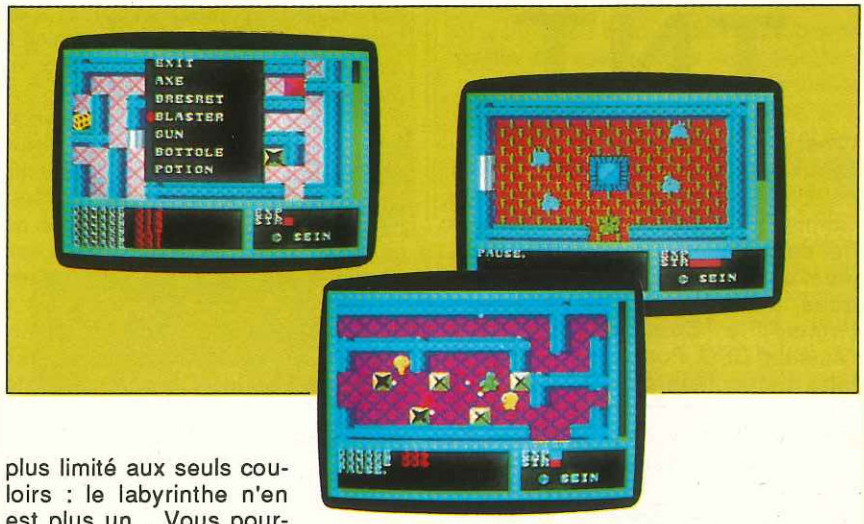
En situation de combat, on peut faire varier les figures d'attaque et de défense en fonction de l'attitude de l'adversaire. L'animation est sommaire, mais rapide, et répond exactement aux commandes. Les batons de dynamite sont des sortes de jokers : ils permettent de se débarrasser d'un ennemi un peu trop coriace, ou d'ouvrir des passages quand tout semble bloqué.
Le but de la mission est de récupérer un fabuleux trésor avant que l'Ombre Jaune ne s'en empare. Il faut pour cela s'enfoncer dans les profondeurs d'un temple diabolique, à la fois piège et labyrinthe. Cette partie du jeu est la plus réussie, car elle ne limite plus votre action à quelques combats au couteau répétitifs.
Le logiciel ne suscite pas l'enthousiasme. Le graphisme est vraiment très léger, proche de celui d'un mauvais jeu d'arcade. Les seuls éléments graphiquement réussis constituent le décor et ne font l'objet d'aucune animation... Pardon, c'est une erreur : le visage de Bob Morane sue, grimace, saigne ! Mais, il aurait mieux valu s'en passer: le résultat est plus que contestable... Enfin, l'intrigue est bien maigre, et l'aventure un peu trop facile à mener jusqu'au bout.
Reste la sauce autour du programme : un beau petit livre regroupant un vrai "Bob Morane", une bande dessinée, un guide de survie ridicule, et un jeu d'aventure par chapitres assez amusant.
Bref, il y a des moments où on se demande si le logiciel ne sert pas de prétexte à l'édition de ce petit bouquin.

(Disquette pour Thomson).

J.M.M.



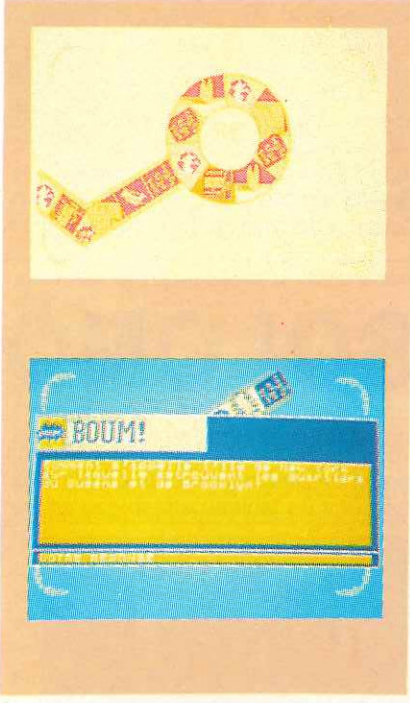
ARAMO



Un gigantesque labyrinthe en 3-D, puis des salles mystérieuses sur trois niveaux : un excellent jeu d'arcade-aventure. Aramo, c'est un univers: au premier niveau, vous vous promenez dans un labyrinthe de blocs de pierre gris, un monde surréaliste et tortueux où il est bien difficile de trouver son chemin. Vous n'avez rien : vous pouvez juste marcher au hasard, sans sauter, sans combattre, sans tirer. Pourtant, des monstres vous attendent au détour des couloirs et des esplanades de cette ville-fantôme. Un contact avec eux, et vos points de vie baissent dangereusement... Vous apercevez même des sacs d'or et des objets perchés sur les blocs, et gardés par d'autres monstres. Mais comment les atteindre, puisque vous êtes tragiquement cloué au sol ?
Il reste un espoir : fouillez partout, des sacs d'or vous attendent... Pas beaucoup. Juste de quoi s'acheter d'abord un tout petit couteau, mais désormais, vous tuez les monstres et gagnez des points d'expérience.
Avec un peu de chance, vous pourrez bientôt vous acheter les Bottes Magiques. Enfin, vous pourrez sauter ! Le jeu change totalement, et vous n'êtes plus limité aux seuls couloirs : le labyrinthe n'en est plus un... Vous pourrez ainsi avoir accès aux villes-fantômes. L'essentiel est de s'équiper au plus vite, et de tuer tous les monstres possibles.
Trois niveaux souterrains vous attendent. Le graphisme en perspective est abandonné, pour laisser place à une vue du dessus, écrasée. Seuls les amateurs de graphisme très fouillé seront déçus par ce jeu : on ne voit pas les dents des monstres, ce sont juste des silhouettes... Mais Aramo ne tire pas son intérêt de là. Il reprend, en effet, les exigences de progression méthodique des meilleurs jeux d'aventure, en apportant une grande précision sur la gestion des combats et des armes. Il faut s'armer surtout de beaucoup de patience pour espérer en venir à bout. Mais le plaisir de progresser pas à pas dans cette exploration immense et difficile vous tient en haleine ! Et rassurez-vous : il est possible de sauvegarder une position de jeu en Ram (reprise immédiate à ce point en cas de malheur), sur cassette ou disquette.
(Cartouche Sein Soft pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

PLAY BAC



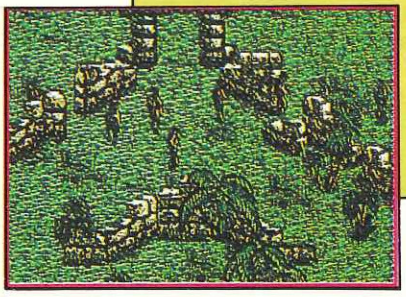
Microïds propose un nouveau logiciel pour ST, un éducatif.
Play Bac, comme son nom l'indique malicieusement, est supposé simuler l'épreuve du baccalauréat sous la forme d'un jeu permettant ainsi de joindre l'utile à l'agréable pour tous les futurs bacheliers de France et de Navarre.
Le jeu se présente sous la forme d'un parcours sur lequel on avance en simulant un jet de dés à l'écran. Depuis le jeu de l'oie on n'avait pas vu ça !
L'écran représente la table où l'on jette le dé ainsi que le parcours en petit et en grand.
A chaque arrêt sur une case, une question apparaît. C'est là que le bât blesse : les questions posées n'ont qu'un rapport lointain avec les épreuves du bac. Bachoter avec Play Bac est donc un véritable suicide. Exemple: "Qui a été nommé professeur au collège de France en 1900 dans la chaire de philosophie? Réponse: Bergson !). Alors, on nous répondra que ce n'est pas le but et que Play Bac n'est pas éducatif mais ludique. Ah, bon. Alors pourquoi le soft ne vérifie-t-il même pas les réponses ?
Et puis, entre nous, je connais un jeu avec des petites cartes qui s'appelle Trivial Pursuit et qui ressemble beaucoup à Play Bac, sauf que lui est marrant (d'ailleurs il est attendu sur ST en français incessamment).
(Disquette Microids pour ST).

L.B.

TNT

C'est ce qu'Infogrames a choisi comme titre pour son remake du très célèbre Commando. "Qu'est-ce que Commando?" me hurlent les jeunots qui se moquent. Commando est un jeu d'arcade qui fit fureur voici quelques années sur des machines comme le Commodore 64 ou l'Amstrad CPC. Pour le héros, un militaire particulièrement téméraire, il s'agit de parcourir une certaine distance en tirant avec ses grenades ou sa mitraillette à réaction sur tout ce

qui bouge, y compris les petits oiseau qui virevoltent gaiement dans les champs alentour.
Au fur et à mesure du scrolling vertical, le paysage change et on passe des ponts avec des jeeps qui s'y faufilent, des avant-postes entourés de sacs de sable dans le plus pur style Iran-Irak 88, et des tas d'autres choses encore. TNT pompe l'idée de Commando mais en beaucoup moins bon. Quitte à pomper un soft et à en faire un encore moins bon, ne valait-il pas mieux tout simplement tout pomper et en faire un aussi bon?
Bref, dans TNT, un hélicoptère vous dépose et vous devez massacrer les ennemis à toute vitesse pour parvenir aux tableaux suivants et enfin libérer la base de Khe Sanh (Késako? On ne connait même pas la nationalité des ennemis. Décidément, Infogrames ménage tout le monde!).
Grand avantage par rapport aux autres réalisations Infogrames, TNT dénote un certain progrès. Grand inconvénient, pour un jeu qui n'a comme intérêt que le pan-pan-boum-boum, il n'est pas suffisamment bien conçu pour permettre un long et profitable défoulement. Le système de changement d'arme, car on peut changer d'arme (lance-flamme, mitraillette, couteau, fusil, grenade), est lamentable et rend le jeu impossible: comment voulez-vous appuyer sur



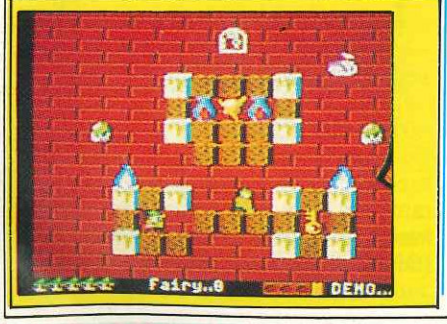
F1 ou F5 et continuer de mouliner le joystick en même temps. Allons, allons. Moi qui adorait Commando sur

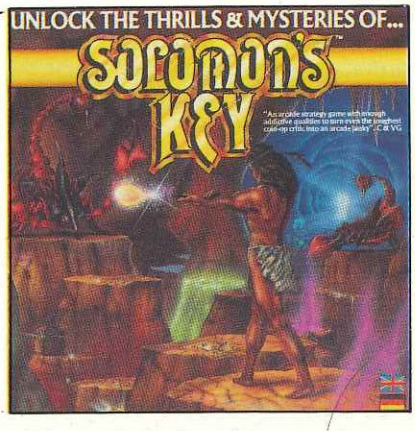
C64, je suis bien déçu d'autant plus qu'un vrai Commando nommé Leatherneck est attendu chez Microdeal.
(Disquette Infogrames pour ST).

L.B.

SOLOMON'S KEY

Voici un jeu tout a fait bizarre dans lequel un petit bonhomme difforme se promène de tableau en tableau en faisant apparaître et disparaître des briques. Votre tâche devient difficile dès le second tableau puisque des tas de bestioles affolantes vous poursuivent et que pour les détruire vous n'avez que des "boules de feu" à votre disposition.
Un minimum de réflexion est donc nécessaire si vous voulez sortir de chaque tableau.
La qualité graphique est excellente et la difficulté de ce jeu n'ira pas sans décourager les plus vaillants d'entre vous, même si le joystick n'est pas



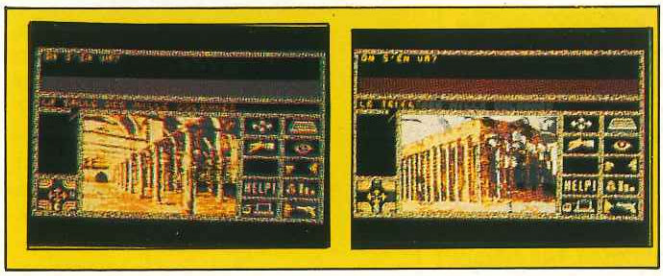


géré au mieux dans les mouvements en diagonales.
(Disquette US Gold pour Atari ST).

L.B.

PHARAON

Célèbre chercheur américain, vous avez découvert l'existence d'un pharaon de l'anti-matière, Acktheon. C'est là que le suspens devient quasi-insoutenable: celui qui possède le secret de l'anti-matière pourrait faire disparaitre une partie de la terre. Vous vous rendez-compte?
Tout cela est d'un palpitant et d'un original...
Le principal intérêt du jeu réside dans des graphismes entièrement réalisés à partir d'images digitalisées. Ces digitalisations, effectuées en moyenne résolution, sont vraiment très bien faites, on s'y croirait presque. Chaleur et moustique en moins! Le jeu est géré de façon originale.



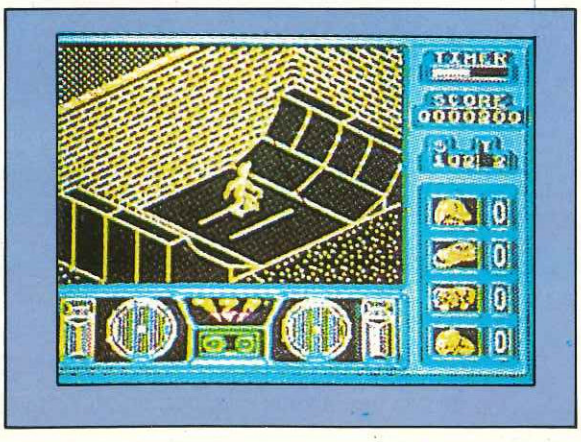
Vous pouvez entrer des commandes classique ou bien réaliser une bonne partie de vos actions en sélectionnant une des dix icônes de base. Notons enfin que les bruitages, s'ils ne sont pas extraordinaires, restent honnêtes. Dommage qu'ils ne donnent pas aussi dans l'exotisme, ça aurait compenser le manque de chaleur et de moustiques... Pharaon ne révolutionnera pas les jeux d'aventures. Il n'en reste pas moins très bien réalisé et suffisemment ardu pour être intéressant.

(K7, disquette Loriciels pour Amstrad).

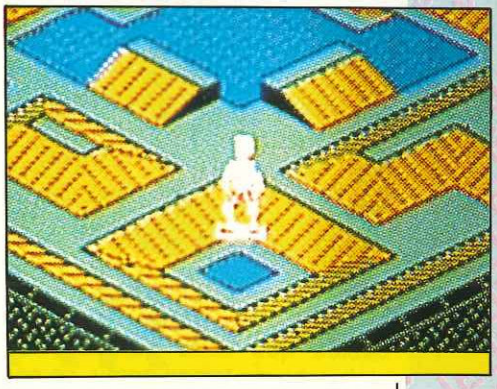
J.O.

720°

Mais que peut bien signifier ce titre ? Rassurez-vous, on va vous le dire (bien que nous n'ayons pas très bien compris nous-mêmes) : 720° est une simulation de skate-board !
En fait, ce "720°" représente l'ultime acrobatie que vous devrez réaliser pour être nommé roi incontesté des "skate-boarders" : un double saut périlleux aérien, la planche collée aux pieds! Mais avant ce moment privilégié, à vous de faire vos preuves... Comme toutes les grandes histoires de triomphe, celle-ci commence dans la rue. Vous avez juste une planche de mauvaise qualité, achetée par votre maman à contre-coeur. Pas de genouillères, pas de casque, pas de tenue rutilante à la Michael Jackson : la honte, quoi ! Mais papa, lui, est généreux : il vous a glissé dans la poche, en douce, un gros billet de 100 dollars. Il faut en faire bon usage.
Des boutiques alentours proposent l'équipement dont vous rêvez. Une légère impulsion du bassin, et la planche s'élance. N'allez pas au hasard : vous remarquez quelques passants sur les trottoirs. qu'il vaut mieux éviter. Rien ne vous empêche de rouler aussi sur la rue. Il y a même des billets de banque supplémentaires à ramasser en passant dessus!
Mais attention aux vélos, voitures, et motocyclettes qui ne se géneront pas pour vous renverser !



Chaque boutique a sa spécialité. Ne dépensez pas trop non plus : à la fin de chaque phase du jeu. Car l'argent en liquide qui vous reste s'ajoute comme bonus à votre score.
Au quatre coins du quartier se trouvent les entrées de quatre parcs d'attraction. Vous avez un ticket pour trois d'entre eux. Le quatrième, il faudra le gagner ! Chaque parc dispose d'une piste de skate-board, où vous allez pouvoir démontrer les différentes facettes de votre immense talent : le "Jump Park", exercice de sauts ; le "Downhill", des descentes infernales ; le "Slalom", une épreuve de pure virtuosité. Si vous réussissez une prestation satisfaisante, vous gagnez une médaille qui s'ajoutera à votre score final.



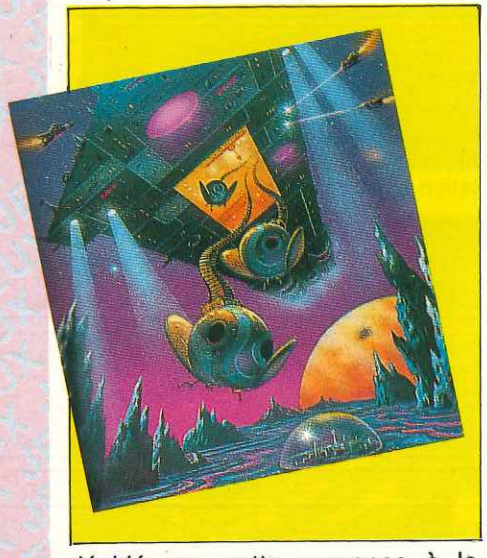
On le voit, 720 ° est un jeu soigneusement construit. Un bon scénario, des épreuves variées, le plaisir de l'exploration et des moments d'intensité différente. Le graphisme est fin et original, pas parfaitementclair, mais tant pis. Le scrolling est irréprochable, bien qu'il n'occupe qu'une faible partie de l'écran. Enfin, et surtout, 720 ° vous accroche et ne vous lâche plus. Le plaisir du jeu, ça compte ! Les fanatiques pourront même passer simultanément sur leur chaîne stéréo une cassette de musique fournie avec le logiciel. Fun total garanti !

(Disquette US Gold pour Amstrad CPC).

J.M.M.

STARLIFTER

Nous sommes en 2150. Farantoo et Seratzo, deux planètes accueillantes, en dépit d'un nom à coucher à la belle étoile, font l'objet des désirs expansionnistes et martiaux de la flotte Péradusienne...
C'est la guerre! La Terre, qui ne l'entend pas de cette oreille, a décidé de faire un tour du côté de chez Black Swan, originaire de Cygnis, pour stopper l'invasion. Au terme d'une guerre sans merci, les assaillis sont en passe de perdre l'ultime bataille. Déjà, des convois Jaharian survolent les deux planètes pour y débarquer matériel et hommes. Il n'est que temps d'envoyer une personne capable de tout faire rentrer dans l'ordre à grand coup de canon laser. Black Swan a



décidé que cette personne à la recherche du temps perdu, ce serait vous.
Le jeu n'est tout de même pas grandiose, Black Starlifter est édité par Mastertronic. Ça veut dire qu'il coûte moins de trente francs. A quoi a-t-on droit pour ce prix ? A une musique de Rob Hubbard pendant le chargement, chargement agrémenté d'un petit jeu d'arcade tout bête et tout simple, histoire de patienter.
Le jeu, bien que vu cent fois, n'est pas catastrophique: le petit astronaute que vous déplacez (joystick ou clavier) réagit bien et le graphisme de l'ensemble est plaisant. Le scrolling horizontal est particulièrement propre et comme il se doit, Sound Interface Device oblige, les bruitages sont superbes.
(K7 Mastertronic pour C64/128).

C.B.

SKI

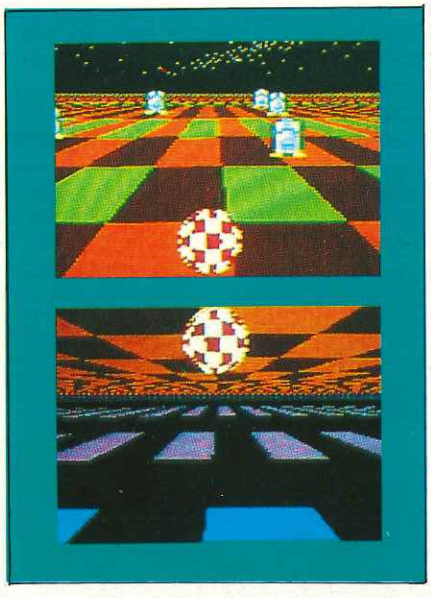
Des simulations de ski, il y en a eu beaucoup et il y en aura davantage encore. Ce logiciel-ci ne fera donc pas date dans l'histoire des jeux vidéo. Toutefois, si vous n'avez pas encore de quoi goûter les joies de la glisse sur votre Amstrad, nous serions tentés de vous le conseiller avant tous les autres. Pourquoi ? Parce qu'il réunit, sans gadgets inutiles, tous les principes de base qui font une bonne simulation... La vitesse d'animation est excellente, époustouflante par moments. Le graphisme n'en souffre pas: le champion, vu de dos, a l'air d'un vrai. On aperçoit au fond une vue superbe de la vallée qui se déplace au moindre mouvement. Les sapins et les spectateurs qui bordent la piste défilent à toute allure sans se déformer grotesquement. Enfin, le maniement est parfait : joystick en avant pour accélérer,

en arrière pour se freiner, sur les côtés pour tourner, et en arrière à 45 degrés pour prendre des carrés. Ajoutez à cela que de 1 à 6 joueurs peuvent s'affronter pour les médailles, de quoi organiser de sacrées compétitions at home !
Conclusion : le prototype-même du très bon programme de ski. Simple, efficace, complet. Dieu, que ce genre de logiciel se fait rare !
(Disquette/cassette Microïds pour CPC).

J.M.M.

COSMIC CAUSEWAY

Ce programme est sous-titré Trailblazer II!
Vous rendez-vous compte, une suite! Un moment plus tard, il ne regretta pas d'avoir attendu calmement que le soft soit chargé... C'est qu'il y a eu des ajouts par rapports au premier Trailblazer.
Pour ceux qui n'en on jamais entendu parler, je rapelle brièvement le but du jeu: vous dirigez un ballon de foot, non pas avec les pieds qui feraient des marques sur votre moniteur mais en vous servant d'un joystick ou des touches du clavier. La baballe en question évolue dans un décor étrange: sous un ciel aussi étoilé que noir, s'étale à l'infini un sol dallé. Lorsque le ballon passe sur chacune de ces dalles, il réagit différemment suivant la couleur de ces dernières. Certaines le font ralentir, d'autre inversent les commandes. Les bleues, par exemple, le font sauter en l'air afin de passer au-dessus des dalles noires qui sont trou sans fond.
Bien entendu, les sons sont aussi réussi que dans la précédente version et l'animation aussi bonne. Pas plus rapide mais c'est tant mieux: je vous garantis qu'il vous faudra quelques heures de vol, avant de maitriser parfaitement le ballon. D'autant plus que certains passages se font tête en bas! Heureusement des aides sous formes d'icônes pourront être



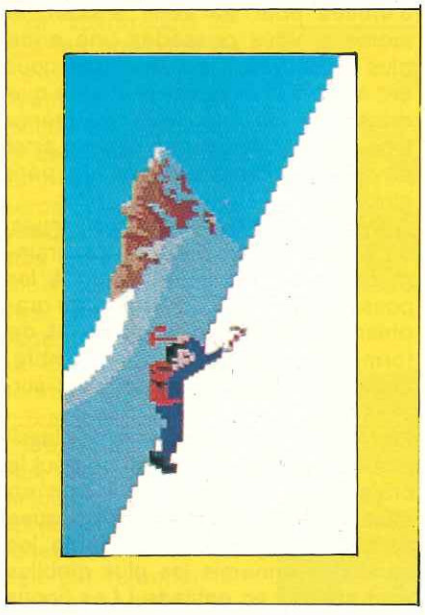
achetée de temps en temps avec des crédits que vous gagnerez à la sueur de vos processeurs.
Bref, un jeu d'action et d'arcade qui a le mérite de changer du train-train quotidien
(K7, disquette Gremlin pour C65/128).

C.B.

BIVOUAC

Reprendre l'idée consistant à appliquer l'escalade à un logiciel de jeu ne pouvait trouver en ma personne qu'un aval bienveillant et amusé, dont les initiés noteront les aspects par bien des points piquants...
Bivouac fait figure de simulation d'une remarquable richesse. Aucune des phases de l'escapade ne sont oubliées, de la préparation du sac à l'escalade, en passant par l'ascension des glaciers.
Le débutant, à la lumière des caractéristiques de chaque course, choisira un parcours bref et aisé et retiendra les accessoires standards du sac proposé à l'origine. Par souci d'efficacité ou d'originalité, on pourra pencher pour certains des objets d'une large et délirante panoplie promettant d'étirer agréablement la durée de vie du jeu. La finalité profonde de la présence d'un four à micro-ondes, par exemple, ne sautera pas immédiatement aux yeux d'un néophyte plus soucieux d'embarquer vivres et protections en prévision de piètres conditions atmosphériques. Accroissant le réalisme du jeu, ces objets auront parfois d'importantes fonctions.
Après avoir fixé l'heure et la saison de départ, le joueur aura tout loisir de goûter à la solitude du grimpeur de fond. Les pièges et les occasions de chutes sont nombreuses. La remontée d'une pente à coup de piolets sanctionnera le gadin dans une crevasse et l'opération se soldera bien souvent par un laborieux et glacial morceau de bravoure. Tout aussi difficile, mais à mon sens d'autant plus passionnante que l'étape d'escalade verticale. Déplaçant séparément chaque membre du personnage, vous devrez le hisser à la force du poignet à travers les prises et les aspérités de la fiche. Très réaliste, cette phase nécessite technicité et habitude d'un joueur rompu à toutes les déceptions d'une chute inopinée.
Bivouac fait appel au joystick ou aux touches du curseur, relayées du return et de la barre d'espace.
Une telle interface utilisateur semble parfois mal adaptée à un jeu plus riche et complexe qu'il n'y parait. Il se veut d'ailleurs avant tout simulation: le personnage vit, grelote, lâche prise, et se nourrit avec plus de réalisme que la dernière-née des poupées aux déchirants appels maternels. Certes, la stratégie actuelle de nivellement par le bas des adaptations n'attirera aucun compliment quand aux graphiques ou aux performances sonores. Mais que ces quelques imperfections n'aillent pas masquer les qualités certaines d'un jeu difficile mais original. Et nul besoin cette fois de pitons pour rester river face à son écran...
(Disquette Infogrames pour PC).

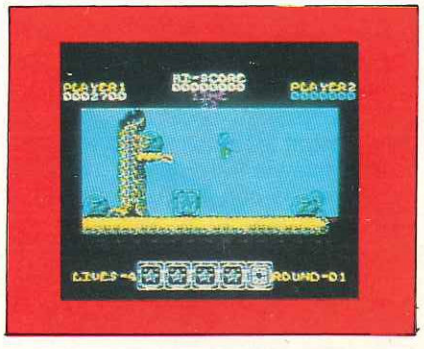
F.C.



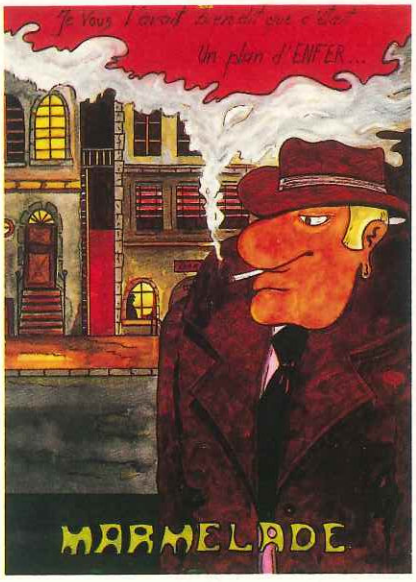
RYGAR

Mes instincts guerriers et sanguinaires en émoi, je me suis rué sur le soft. Et deux minutes après, je l'ai jeté. C'est carrément un scandale. Un vague jeu de baston, pas sanglant pour deux sous d'ailleurs, où les sprites mesurent deux centimètres et demi. Les couleurs bavent et les joueurs s'endorment. Pouah! Si Rambo avait connu Rygar, il en serait sûrement devenu pacifiste, c'est vous dire...
(K7, disquette US Gold pour Amstrad).

J.O.



MARMELADE



Vous endossez la peau ridée d'un détective de seconde zone Marlow. Pas réjouissant.
D'abord parce qu'il travaille à l'ancienne mode : on lui donne des ordres écrits en charabia ("Fouille cadavre", etc), tapés au clavier sous un dessin sommaire. Ensuite, il est un peu bouché et a souvent du mal à comprendre ce que vous lui racontez. Son vocabulaire est celui d'un primate: il faut lui parler doucement et avec des mots simples. Enfin, il est lancé sur une enquête banale et sans intérêt : un cadavre par ci, une poubelle à fouiller par là... Pourquoi vous énumérer tous les poncifs, tous les lieux communs, toutes les vieilles ficelles éculées de cette enquête ?
Pauvre Marlow...
Très limité intellectuellement, coincé dans un univers au graphisme sommaire, répétant toujours les mêmes actions, s'acharnant sur une énigme absurde, prisonnier de l'imagination stérile de Dieu sait quel programmeur au rabais...
Allez, soyez charitable : laissez-le dormir dans son coin ! Ou offrez ses tristes aventures à votre pire ennemi.
(Disquette MBC pour CPC).

J.M.M.

GARYU

Imaginez un peu une contrée inconnue, sauvage, parsemée de forêts, de rocs, de marais, de lacs, de montagnes, et d'une foule d'animaux magiques... Loin, très loin, au bout d'un terrible chemin, un immense trésor vous attend...
La partie commence sans grands moyens: quelques étoiles volantes à lancer pour se défendre, c'est tout. C'est cependant suffisant pour le début, car les premiers ennemis causent peu de dégâts.
Vous êtes aussi gêné par votre mauvaise mobilité : le héros ne se déplace qu'horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. En outre, il est parfois impossible de reculer ou d'avancer et beaucoup de rocs, de petits lacs et de buttes entravent la progression.
Vous disposez de trois vies et chacune d'elles est remarquablement résistante. Tout contact avec l'ennemi produit un bruit sourd de choc et fait trembler l'écran entier: votre héros vient de perdre quelques fragments de son énergie vitale et il faut au moins une bonne trentaine d'incidents dans ce style pour lui faire perdre une seule vie... Curieusement,

●牙龍王の息が聞こえてくる。
もうすぐだ!!

aucune jauge à l'écran ne vous renseigne sur votre état de santé. De la même façon, il n'y a pas de score ; sous de nombreux angles, GARYU se joue au jugé, au "feeling".
Ce qui est sûr et net par contre, ce sont les bonus: des épées augmenteront la cadence de votre tir, d'autres lui donneront une portée plus longue, le papyrus vous permettra (enfin !) de vous déplacer en diagionale par exemple.
En général, votre trajet est obligatoire. Vous montez vers le haut de l'écran et un scrolling vertical dévoile au fur et à mesure de nouveaux lieux. Mais parfois, l'écran présente deux chemins distincts, coupés par une butte ou un lac. A vous de choisir ! Nous ne vous donnerons pas de conseils, car tous les chemins nous ont semblé équivalents. Attention cependant: vous pouvez revenir sur vos pas sans vous en rendre compte...
Les différentes étapes du jeu sont marquées par de jolies pagodes, dans lesquelles il suffit d'entrer. Pas besoin de clef, la porte est ouverte ! Seulement, un monstre de classe A vous attend souvent derrière. Il faut environ une vingtaine d'impacts d'étoiles pour en venir à bout, et moins si vous possédez une arme plus puissante. Ces monstres nous ont semblé plus faciles à abattre que dans d'autres jeux MSX de même type. C'est mieux car on explore ainsi davantage d'écrans avant de périr stupidement.
Garyu reprend des recettes connues, on s'en aperçoit. Mais les programmeurs ont pleinement exploité les possibilités du MSX2: finesse du graphisme, variété de couleurs et de formes, sprites en grand nombre, monstres complexes et toujours surprenants.
Le jeu ne se résume pas à un classique exercice de tir comme on peut le croire au premier abord. Il faut en effet savoir se placer dans quelques points stratégiques d'où même les bataillons ennemis les plus mobiles sont abattus en enfilade ! Les bonus apportent aussi des options intéressantes.
Garyu met en jeu des choix tactiques et différentes possibilités d'itinéraires. C'est un programme inépuisable, puisque le fameux trésor ne brillera sous vos yeux cupides qu'après un minimum de vingt-cinq étapes...
Un regret : impossible de repartir du point où on est arrivé, ou de sauvegarder une partie... Ça, c'est un peu trop méchant !
(Cartouche Megarom MSX2).
Important : Garyu ne fonctionne pas sur les téléviseurs français mais seulement sur les moniteurs.

J.M.M.

TURLOGH LE RODEUR

La formule est à la mode: une bande dessinée, un logiciel. Mais, elle est ici remarquablement exploitée. Vous trouvez en fait dans la superbe boîte de Turlogh deux jeux d'aventure. Le premier, c'est la BD : le jeune baron Turlogh a été appelé par le Roi pour résoudre une affaire grave. Il doit en effet retrouver une sphère magique qui permet à son possesseur de projeter son regard en n'importe quel point du monde. Militairement, voici un objet précieux, pour repérer sans risque les positions de l'ennemi, par exemple... La BD fonctionne à la façon de ces fameux "livres-dont-vous-êtes-le-héros" : au bout de quelques cases, vous êtes confronté à des choix, et renvoyé à des numéros de pages ou de cases. Le système est au point, et cette BD interactive, bien dessinée, riche en péripéties, se joue avec délice.

Après de nombreux échecs, vous finirez bien par ramener la sphère magique au roi. Le jeu d'aventure informatique va commencer là. Vous chargez le logiciel et entamez la seconde partie de la mission. Vous devez arrêter le baron Hassel-Bladh avant qu'il ne dérobe les Tables Sacrées et ne sème ainsi la dévastation. Le jeu d'aventure micro est bien différent de la BD. L'écran représente Turlogh en haut à droite, le ou les personnages qu'il rencontre en haut à gauche. En bas sont regroupés objets, icônes, et messages. L'aventure se résume le plus souvent à une série de rencontres hostiles. Le mode de combat est alors tout-à-fait intéressant et tactique: les valeurs de combat de l'ennemi et de Turlogh sont visibles. Vous pouvez faire des dégâts, mais la riposte s'alignera sur la force de votre attaque...

Turlogh le Rôdeur ne vous décevra pas. La BD vous met bien dans la peau du héros et dans l'ambiance de son univers. Avant de passer à l'aventure micro, vous êtes déjà dans le bain ! Le logiciel est convivial, facile à utiliser, rapide. Les monstres que vous affrontez sont variés à la fois par leur physique, généralement hideux, et par leurs caractéristiques de force et d'endurance, souvent redoutables. Un très bel ensemble.

(Disquette, cassette Cobra-soft pour CPC).

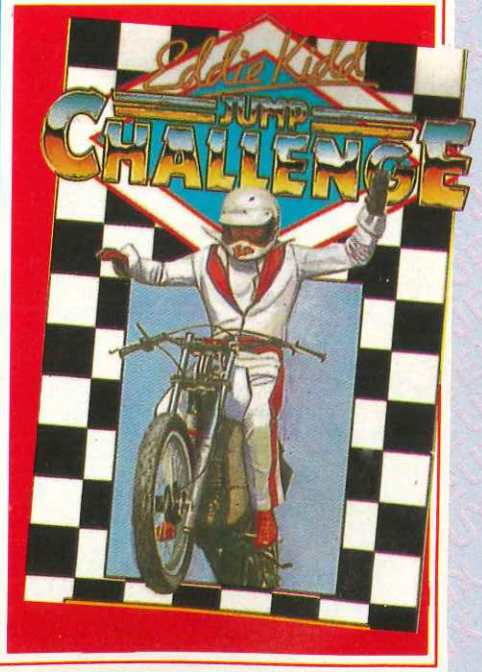
J.M.M.

JUMP CHALLENGE

Eddie Kid est un cascadeur célèbre en Angleterre. Il patronne ce logiciel qui doit vous permettre de "connaître les mêmes sensations de griserie" que lui... Son exercice favori consiste à sauter en moto au dessus d'une série de voitures. Amusant, hein ? Alors, à vous l'honneur ! Commencez par faire chauffer le moteur. Un petit tour vers la gauche, demi-tour : vous voici dans l'alignement de la rampe. Plein gaz ! La moto grimpe, décolle. Attention : travaillez l'équilibre avec le joystick, gardez la roue avant relevée, et préparez l'atterrissage. Soit vous entrez rudement en contact avec le toit d'une voiture, soit vous vous cassez la figure au delà ! En tout cas, en une vingtaine d'essais, nous n'avons pas réussi à faire mieux... Un programme à coup sûr difficile, distrayant, mais évidemment assez répétitif et peu riche en options... Les écrans sont honorables, l'animation bonne et les bruitages assez spectaculaires. Jump Challenge ne vous fera pas vous relever la nuit pour tenter une cascade supplémentaire, mais vous ne regretterez pas de l'avoir acheté. Une objection d'un de nos testeurs : et s'il s'agissait d'un saut-à-ski déguisé ? Ca y ressemble assurément...

(Cassette Ricochet pour MSX1/MSX2).

J.M.M.



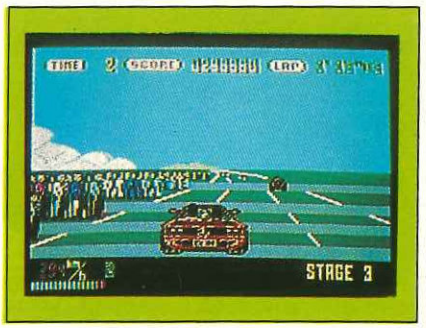
OUT RUN

Cette version Commodore du célébrissime jeu d'arcade est plus que décevante. C'est vraiment rageant de voir un logiciel aussi prestigieux avant sa sortie s'avérer moyen en réalité, d'autant que les versions pour d'autres machines tiennent la route, si je puis me permettre ce jeu de mot. Non qu'Out Run soit vraiment catastrophique mais ce n'est pas le jeu de l'année que nous attendions tous: qu'est devenu la jolie blonde que vous étiez censé épater en la "drivant" comme le plus insensé des kamikaze?

On me qualifiera de grincheux si l'on veut mais tant qu'à jouer la carte du contexte, il fallait s'en tenir à la version d'arcade ou alors présenter le soft comme étant inspiré d'Out Run et non pas adapté. Rendez vous compte que votre passagère n'a même pas les cheveux qui flottent au vent et n'en déplaise à Lio, elle est brune! Le soft est livré avec la bande audio du vrai jeu d'arcade, ce qui permet de retrouver un peu cette ambiance très West-Coast qui caractérise Out Run. Dès que le jeu est chargé, l'autoradio apparait. Deux possibilités: jouer en écoutant la bande originale ou mettre l'une des deux stations FM. Un vumètre à diodes bouge au rythme de la musique et l'écran LCD affiche la longueur d'onde de l'émission sélectionnée. Le logiciel donne ensuite le choix entre cinq circuits. Vu comme ça, tout à l'air conforme à l'original. Mais, il faut savoir que quelque soit le circuit choisi, le paysage qui défile des deux côtés de la route est le même. Seuls les virages changent d'un circuit à l'autre. De plus, le paysage en question est assez laid. Des palmiers et autres objets se précipitent en tremblotant sur vous et on se demande si l'on ne fait pas un mauvais rêve. Après les palmiers, le passage dans les villes est des plus décevant: il m'a fallu faire plusieurs tours de piste avant de m'apercevoir que

l'agglomérat coloré ressemblant à un mur de détritus, compressés par un César moins créatif que l'original, représentait en fait les piétons attendant pour traverser! Enfin, comble de l'horreur, même si l'on coupe la radio, on n'entend pas le bruit du moteur, sauf au démarrage. En revanche, chaque dérapage se solde par un nuage blanc à la base des pneus du véhicule (qui ne tournent pas) et par un crissement caractéristique.

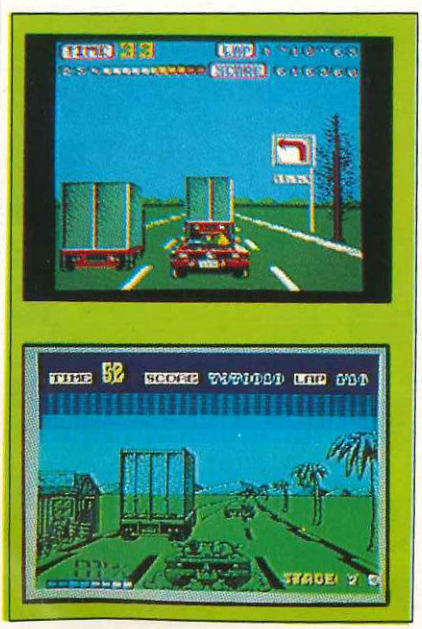
C'est pour une fois conforme à la "réalité" de l'arcade mais insuffisant pour faire oublier que la route est striée de bandes grises. Le joueur devra supporter ce balayage hypnotique sur toutes les routes. De quoi s'endormir au volant! Ce ne serait



d'ailleurs pas un mal puisque seule la séquence de l'accident est relativement bien réalisé. Tenez, je préfère ne pas vous parler du graphisme des véhicules, qu'il s'agisse de celui de votre Ferrari Testarossa ou des autres véhicules que vous allez devoir dépasser. Brrr, que tout ceci est carré, que ces marches d'escalier sont difficiles à gravir. Allez, je vais faire une partie de Revs ou de Pitstop II pour me remettre de mes émotions et surtout de ma déception!

(K7, disquette US Gold pour C64/128).

C.B.



INDIANA JONES

J'avais prévu de vous faire toute une tartine sur Indiana Jones. C'est vrai, quoi! Un film pareil adapté sur micro. Et puis, cela venait après le célèbre jeu d'arcade du même nom, qui fit un triomphe il y a peu dans le salles du même nom. Non, non, pas les salles d'Indiana Jones, les salles d'arcade. Ah, il y en a vraiment à qui il faut tout expliquer. Bref. Tout ça pour dire que j'attendais le soft avec une impatience bien légitime pour tout critique de jeux digne de ce nom. Et puis bon, quand je l'ai vu, ça m'a déprimé. Déçu aussi, mais surtout déprimé...

J'ai cru me trouver devant un soft Spectrum, et encore pas un bon. L'animation est nulle, les graphismes sont franchement laids, en quatre couleurs palichonnes et mal assorties (bleu, orange et blanc). On reconnait même pas Indy, c'est pour dire. Tout est à l'avenant. La gestion du joystick est lente et quand Indy lance un coup de fouet, c'est si bien dessiné qu'on croirait plutôt qu'il tire la langue. La musique et le scénario, peut-être?

C'est quand même léger pour un jeu vidéo...

Donc voilà. J'avais prévu de vous faire une pleine page sur Indiana Jones et puis non. Des choses comme ça, ça me déprime. Pas vous???

(K7, disquette US Gold pour Amstrad).

J.O.

LE MAÎTRE DES ÂMES

Le jeu commence par la création d'une équipe composée de quatre membres (si vous êtes novice, une équipe toute prête et bien dosée vous attend sur la disquette programme). Pour chacun, six paramètres chiffrés sont d'abord tirés au sort : force, intelligence, sagesse, vie, dextérité, charisme. Puis, vient le choix de la fonction de ces personnages. A ne pas faire au hasard : il faut regarder attentivement les points forts du bonhomme. Par exemple, si son indice de dextérité est le plus élevé, faites en un voleur. S'il est très fort, choisissez un guerrier qui pourra taper dur ! Même problème pour les armes: vous disposez de 60 écus pour équiper les quatre aventuriers. N'investissez donc pas dans une lourde masse d'arme pour un voleur habile mais chétif... Achetez-lui une cuirasse et donnez la masse d'arme au guerrier. Bref, le juste dosage d'une nouvelle équipe est un travail de précision. Les joueurs de Donjons et Dragons connaissent d'ailleurs bien cet exercice, dont ils raffolent !

Une fois l'équipe constituée elle peut-être sauvegardée sur disquette. Bonne ou mauvaise, vous pourrez vous en servir pour d'autres aventures, et même la peaufiner. D'ailleurs, vous pouvez vous lancer dans des essais : que donneraient quatre magiciens, ou deux nains et deux voleurs ? Le plus sûr est toutefois de répartir équitablement les rôles...

Enfin, tout le monde est sur pied, sait qui il est et bénéficie du meilleur arnachement : en avant ! Pénétrons dans le donjon. A droite, la représentation du lieu. A gauche, les quatre aventuriers dans quatre cases, avec vêtements et objets qu'ils portent. Entre ces deux moitiés d'écran, une colonne d'icônes permet de gérer le jeu.

A partir de là, tout est possible. Les aventuriers se déplacent ensemble, ou séparément, et dans l'ordre que vous choisissez. Chaque action ne concerne qu'un personnage : l'elfe peut dormir pour récupérer pendant que le voleur fouille un coffre, que le clerc examine les murs, et que le guerrier s'acharne à la masse d'arme sur une porte récalcitrante !.. Tous n'ont pas besoin d'être dans le même lieu et peuvent être répartis dans plusieurs salles du donjon. Vous avez donc à votre choix une infinité de manoeuvres, de tactiques, une liberté égale (ou presque) à celle que donne une bonne partie de Donjons et Dragons. Avec un maître de jeu infaillible, inlassable et parfaitement objectif. Bien sûr, la sauvegarde d'une partie en cours est toujours possible. Heureusement, car cette aventure ne peut se résoudre en moins d'une vingtaine d'heures d'exploration intensive... A noter la qualité du graphisme, nette et de bon goût, sans excès, juste ce qu'il faut pour garder sa dimension "donjonienne" au jeu !

Rien à reprocher donc à ce Maître des Ames, une franche réussite, et peut-être même le meilleur jeu de rôles sur Amstrad à ce jour !

(Disquette Ubi Soft pour CPC).

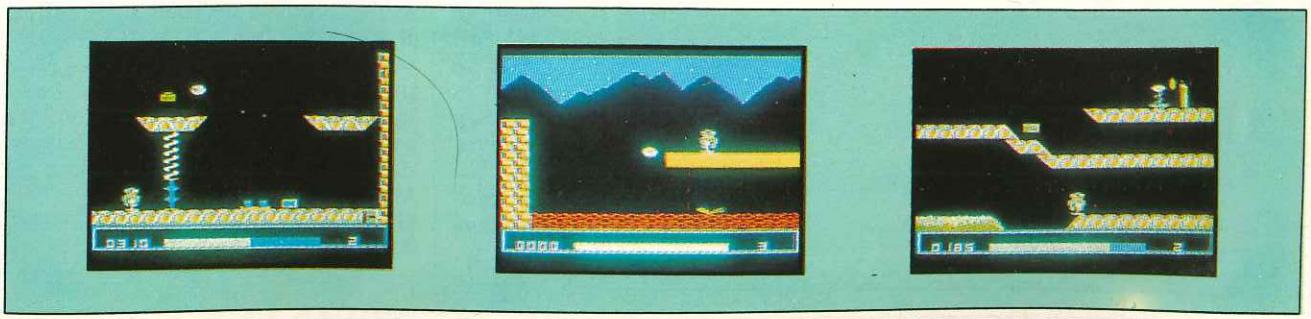
J.M.M.

RX 220

J'ai chargé le jeu, je n'en ai pas cru mes yeux! Comment peut-on éditer des programmes comme ça? Comment Microids, filiale de Loriciels, peut-elle sortir Super ski (très bien) et RX 220, une des pires horreurs que j'ai jamais vu dans une -déjà- longue carrière de testeur vigilant. Ce "jeu" n'est même pas du niveau des premiers logiciels parus sur CPC. Vous dirigez un pauvre petit robot cacochymique et devez récupérer des modules d'énergie dans une base ennemie. Les décors sont laids à faire peur et d'une pauvreté à mourir. L'animation n'est pas mauvaise, elle est nulle: aucune finesse, aucun détails. Seuls rescapés, et encore, c'est par pure bonté d'âme, les bruitages. Sans être géniaux, ils sont honorables. Ce qui est une sacré prouesse par rapport au reste du programme.

Si tout ça ne vous a pas achevé et que vous essayez de jouer c'est pour s'apercevoir que l'intérêt du logiciel est tel qu'il me fait regretter les premiers jeux à LCD! A éviter absolument.

(K7, disquette Microïds pour Amstrad).



MEWILO

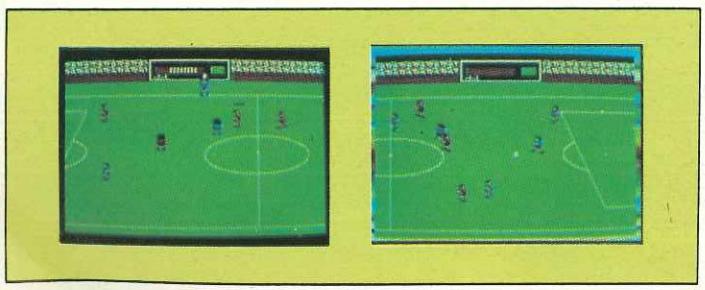
Après les touchantes attentions d'Infogrames pour mon petit Noël, constater la générosité de Cocktel Vision à notre égard, matérialisée en l'occurence par le jeu Mewilo, n'ira pas sans une certaine jubilation.
Afin de plonger le joueur dans l'ambiance martiniquaise de cette aventure, celui-ci repartira avec, outre deux ravissantes disquettes, la recette du Calalou pour la bonne bouche, une nouvelle de Patrick Chamoiseau pour la culture générale et une cassette du groupe Malavoi pour s'imbiber les oreilles. Les amateurs de guimauve sonore d'outre-mer apprécieront, les autres serreront fièvreusement et jalousement leur baril de Beastie Boys en prévention de la moindre tentative d'échange. Passée l'amertume de l'absence d'un échantillon de rhum et le magnétophone en vitesse de croisière, on pourra se pencher plus sereinement sur le jeu. Maître dans l'art des tribulations parapsychologiques, vous voilà chargé de mettre au grand jour les raisons d'étranges phénomènes semant le trouble et l'inquiétude à travers la Martinique du début du siècle. Le Uri Geller se doublera donc d'un Sherlock Holmes enquêtant et interrogeant les autochtones à tout bout de champ. Les rencontres sont aussi pittoresques, voire simplistes, que le laissait supposer l'argument de départ. Conjugué à une gestion par curseur, le contexte est assurément original et séduisant. Pourtant, l'alibi éducatif reste en travers du gosier. Alors que l'instruction des masses populaires prodiguée par le très honnête "Au Nom de l'Hermine" se destinait tout normalement à des hordes de bambins ignars, celle de Mewilo se veut plus insidieuse. La finalité ludique n'est elle pas assez noble pour ne pas être voilée de pesants prétextes culturels ? Dépouillé de la plaisante naïveté de "l'Hermine", le scénario de Mewilo manque de corps et de présence. Trop délié, en tout état de cause, pour un jeu d'aventure majeur. Les méfaits des cartes graphiques des compatibles, auront bien

sûr raison de la qualité picturale de l'ensemble, et on se prend à regretter l'absence d'un style d'écriture qui aurait conféré au jeu l'ambiance oppressante et mystérieuse dont on se serait gargarisé.
Un logiciel moyen et trop aseptisé pour ne pas décevoir.
(Disquette Cocktel Vision pour PC). **F.C.**

MATCH DAY II

Match Day II est, comme son nom l'indique aux anglicistes, la deuxième version de Match Day, un logiciel de football. Hein ? Qu'est-ce que vous avez à me regarder comme ça, qu'est-ce j'ai dit de bizarre? Ah, je comprends. C'est parce que j'ai parlé de football. C'est d'ailleurs marrant que ce sport qui est le plus pratiqué, le plus populaire au monde, n'ai jamais réussi à être à l'origine d'un succès sur micro. Ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayé: il existe des dizaines de foot différents sur CPC. Et autant les kids semblent adorer le foot à la télé, autant ça semble les ennuyer un max sur leurs bécanes. Et vu la qualité des programmes, je les comprends assez bien.
Ceci étant dit, Match Day II est sûrement ce qui se fait de mieux en matière de football informatique. Le graphisme des joueurs est de bonne qualité et l'animation bien réalisée. Il est possible de jouer à deux ou contre l'ordinateur, et celui-ci fait mieux que se défendre, croyez - en mon pauvre gardien de but. Le problème habituel des jeux de sports est de savoir quel est le joueur que l'on contrôle Match Day II n'y échappe pas entièrement, mais le système de points qui s'affiche au-dessus du joueur dirigé est, au bout d'un moment, assez facile à suivre. En fait, Match Day II est un foot tout ce qu'il y a de plus classique, si on excepte un détail ou deux. D'abord, il est très facile de contrôler la force de vos passes ou de vos tirs. Un petit compteur est affiché en permanence à l'écran et oscille régulièrement de 1 (shoot au ras des paquerettes) à 3 (boulet de canon à déchirer les filets du but).
Il est aussi possible de faire des têtes et des reprises de volée... Math Day II est un très bon soft de foot, mais ne vous intéressera pas si vous n'êtes pas un sportif en chambre: c'est pas le jeu du siècle. Il laissera de marbre tout ceux qui attrapent des boutons dès qu'on leur parle de Platini ou de Maradona.
(K7, disquette Ocean pour Amstrad).

J.O.



BEAT IT

On se demande parfois où les créateurs de logiciels vont pêcher leurs idées. Depuis Jeff Minter, le baba qui confond les joysticks et son narguilé, je n'avais encore jamais vu de jeu basé sur une idée aussi sotte que grenue. Aussi, renouant pour l'occasion avec une tradition très en vogue chez les rédacteurs pressés d'aller au dodo, je ne résisterai donc pas à la tentation de recopier le début du mode d'emploi. Il faut dire qu'il serait assez difficile d'expliquer mieux qu'il ne le fait le but du jeu. Rockin' Rodney a été envoyé ramasser les notes pour les nouvelles mélodies. A travers les soixante labyrinthes magiques, divisés en secteurs psychédéliques, il doit se frayer un chemin et ramasser des croches pour la mélodie, tout en évitant les coléreux, se laissant porter par les convoyeurs au-dessus des abîmes avant que le temps ne s'écoule ou que son volume ne s'affaiblisse; et puis, si l'Amour se présentait en chemin, ce serait un don heureux du hasard . Alors voyons voir. Tout d'abord, ce Rodney là, qui est-ce? Il s'agit d'un petit personnage vu de profil, plutôt mignonnement dessiné mais dont les mouvements déclenchés par votre joystick laissent un peu à désirer. Si vous le souhaitez, il pourra être remplacé par Rachel, aussi peu remuante que lui mais qui offre l'avantage de pouvoir intéresser votre copine à un jeu sur micro (le menu du début propose le choix entre homme ou femme). Autre point à éclaircir: quel est cette histoire de temps et de mélodie? Ah, je l'attendais celle-ci! C'est tout bête: pendant le jeu, on entend une mélodie. Du haut de l'écran tombent des notes qu'il faut rattraper. Le déplacement dans le labyrinthe psychédélique (en fait très coloré) étant des plus difficile, il faut emprunter les fameux convoyeurs (de simple tapis roulants).

Le graphisme est moyen mais l'atmosphère du jeu me plait beaucoup.

Vous en connaissez beaucoup, vous, des softs où chaque contact avec un policier fait baisser le son, où des cigarettes apparaissant de ci de là risquent de ralentir l'animation? Et les "filles et garçons" qui vous donnent des points supplémentaires et des fleurs en échange de votre cœur, vous en avez rencontré beaucoup dans vos jeux guerriers? Et je ne parle pas des masques de tristesse qui rendent l'écran tout gris et vous retournent, des psychiatres et autres

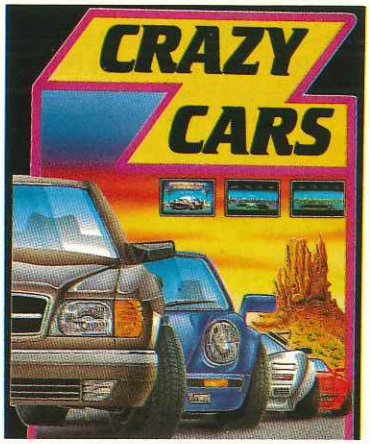
verres de bière qui traversent le labyrinthe. Non, franchement, même si le graphisme est un peu sale, pour trente francs, le thème est trop particulier pour que l'on passe à côté de lui. Un jeu pareil, dans un an, ce sera un collector d'enfer!

(K7 Mastertronic pour C64/128).

C.B.

CRAZY CARS

Au volant d'une Ferrari magnifiquement carrossée, vous déboulez le plus vite possible sur la route. Techniquement, c'est très très bien fait. Peut-être même mieux que ça encore. Et puis après, vous continuez de rouler. Et vous continuez. Et vous continuez. Et vous... (moi je ne continue pas, j'arrête). Bref. Au bout d'un moment, il y a une voiture devant



vous: doublez-la. C'est fait? Bon alors reprenez votre lecture trois lignes plus haut une bonne dizaine de fois et passez ensuite au paragraphe suivant.

Quand vous aurez dépassé une bonne dizaine de voitures vous verrez la piste se dégrader et se gondoler. Résultat, des bonds spectaculaires pour votre Ferrari, et surtout la seule idée originale du soft.

Bon. Moi j'aime Titus, mais eux, je ne sais pas si ils vont encore beaucoup m'aimer après ce que je viens d'écrire. C'est pour leur bien: ils se sont creusés pendant des mois pour faire un programme techniquement balaise. Et puis, ils se sont arrêtés là, alors que le plus dur était fait. Il suffisait pourtant d'un minimum de boulot pour en faire une course intéressante. Ils l'ont pas fait.

Dommage.

D'autant que la réalisation technique

est vraiment fabuleuse.

Bah... Ce sera pour le prochain.

(K7, disquette Titus pour Amstrad).

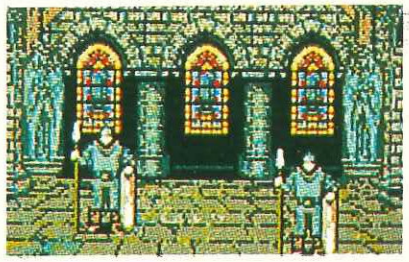
J.O.

BOB MORANE CHEVALERIE

Après avoir chargé le programme, un écran s'affiche, occupé aux trois cinquième par une image fixe. Pourquoi? Sur le côté inférieur droit de l'écran on distingue une fenêtre avec un bonhomme que l'on contrôle avec le joystick dans les différentes pièces d'un château dans lequel vous devez récupérer le Saint-Suaire détenu par les horribles soldats de l'Ombre Jaune, "votre ennemi de toujours" dit la notice.

La petitesse de la fenêtre de jeu par rapport à la taille de l'écran est particulièrement frustrante. Et surtout, surtout, les soldats de l'Ombre Jaune sont beaucoup trop nombreux et rendent le jeu insupportable. La qualité générale du programme n'est pas désastreuse, c'est plutôt le principe du jeu qui est lassant. Personnellement, je me souviens de L'aigle d'Or de Loriciels sur Oric il y a quelques années... C'était jouable! En trois ans, avons-nous fait des progrès?

(Disquette Infogrames pour ST). L.B.



F-1 SPIRIT

Si vous êtes un habitué des arcades et des simulations de pilotage où, emporté dans une succession de paysages délirants, vous êtes secoué sur votre fauteuil au moindre virage, F-1 SPIRIT va sérieusement vous décevoir...

Ici, la course est vue du dessus, d'hélicoptère, d'avion même. Les voitures sont petites et défilent assez lentement sur une route étroite qui, sans perspective, n'occupe que la moitié de l'écran. Le ronflement du moteur est discret, le paysage plutôt monotone, et si vous réussissez à ressentir la fameuse "griserie de la vitesse", c'est que vous avez beaucoup d'imagination !

F-1 Spirit insiste avant tout sur le côté technique de la course. La seconde moitié de l'écran détaille la situation de votre voiture : position sur le circuit, vitesse, tours/moteur, rapport engagé, essence, état des pneus avant et arrière, des freins, du moteur, classement actuel. Vous devez suivre attentivement tous ces paramètres : un moteur trop poussé finit par s'endommager, des virages trop secs arrachent la gomme des pneus, des coups de freins incessants assassinent les disques, et une conduite incontrôlée consomme trop d'essence. Il ne s'agit donc pas de conduire à pleine bombe, mais vraiment de piloter.

Les tours sont longs. Les contacts avec les autres voitures sont lourds de dommages. Par chance, vous pouvez vous arrêter à votre stand ou une équipe d'élite vous remettra tout en état. Surveillez surtout l'essence et n'attendez pas le dernier moment pour faire le plein !

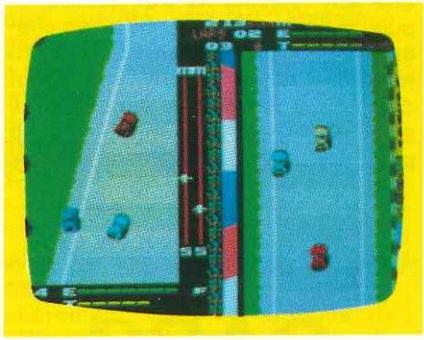
Vue sous cet angle, la course, à défaut d'être spectaculaire, devient quasiment stratégique.

Mais le plus fort, c'est que vous pouvez concevoir votre voiture ! Vous avez d'abord le choix entre trois modèles "standard" : une formule 1 très robuste, pour débutants un modèle un peu plus nerveux et un vrai bolide pour les pilotes chevronnés.

Si vous êtes encore insatisfait, construisez votre voiture ! En mode "construction" on effectue 5 choix successifs : moteur, carrosserie, freins, suspensions et boîte de vitesses.

Vous bâtissez donc votre formule 1 en fonction de vos qualités et de vos habitudes de pilotage. Les différences entre chaque choix sont très sensibles et il faut étudier beaucoup de combinaisons avant de concevoir le modèle idéal.

La course se joue seul contre des voitures pilotées par l'ordinateur par rapport auxquelles vous serez classé à la fin de chaque course. Comme dans le vrai Championnat des Conducteurs, vous marquerez des points selon votre place et serez admis ou non sur des circuits plus difficiles. A deux, chaque joueur est en compétition contre l'autre : chacun a sa moitié d'écran Cette variante évacue tout l'aspect technique de la simulation et présente peu d'intérêt.



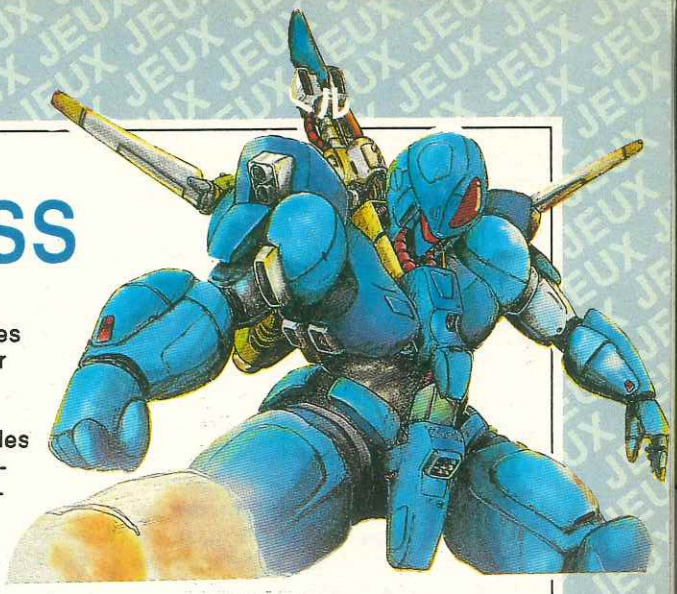
Ajoutons encore que trois modes-courses sont à votre disposition.

Finalement cette cartouche riche et variée apporte une nouvelle dimension au pilotage. Nous avons été bien davantage séduits par le jeu contre l'ordinateur, passionnant et finalement très nouveau si l'on se donne un peu la peine d'étudier toutes les règles et le fonctionnement de la simulation. F-1 Spirit recèle de nombreux trésors cachés : à vous de les découvrir ! Le jeu en vaut la chandelle...

(Cartouche Konami pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

BATTLE OF PEGUSS



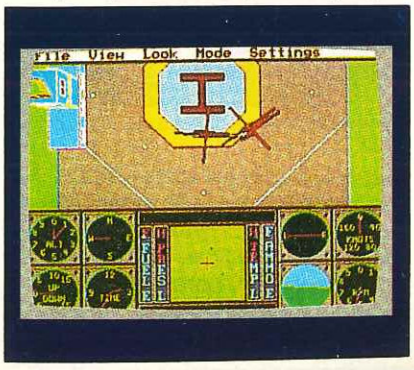
La planète Peguss est entourée de brumes radio-actives perpétuelles, qui empèchent se savoir ce qui s'y passe... Et justement, la Fédération est inquiète : plusieurs de ses vaisseaux y ont mystérieusement disparu!
Il s'agit donc de voir clair dans les agissements des Pégusiens. Vous êtes Zaider, un guerrier sur-entrainé. Pour ne pas éveiller les soupçons, vous arrivez sur Peguss par un long courrier inter- galaxies, comme un banal touriste, et vous vous rendez en un lieu préalablement fixé où vous attend un vaisseau de combat léger. Léger, mais bien armé : lasers à l'avant, bombes Z sous le cockpit.
Dès le décollage des nuées d'attaquants Pégusiens jaillissent à votre rencontre. Vos premières salves ont vite fait de les mettre en fuite... C'est le moment d'atterrir et de quitter votre si rassurant vaisseau. Vous trouverez des indices qui en diront plus sur l'activité secrète de Peguss. Mieux : vous pourrez rencontrer les pilotes des appareils disparus de la Fédération. De plus, ils se lanceront au combat à vos côtés.
Battle of Peguss est un jeu évolutif au sens plein du terme : entre le moment où Zaider grimpe seul dans son vaisseau et celui où accompagné de Gai, Jony, Raid et Shinaya il parviendra devant Zaeel of Galaxy, vous aurez vécu bien des aventures ! Vous aurez sans doute traversé l'espace Moebius, un univers géométriquement absurde dont il faut déduire la sortie. Ou bien, vous aurez été victime du Warpdog, phénomène qui vous ramène dans le passé, à votre point de départ... Mais, ce n'est pas forcément un désavantage ! Forcément. En tout cas, vous aurez visité une planète, vous aurez traversé des villes, vous aurez exploré des immeubles entiers !
Pourtant, cette cartouche ne vous dépaysera pas, tant son fonctionnement général est banal : tirs, objets à ramasser, etc. Mais le scénario est mené de façon originale, et la mission est rendu vivante et variée par l'alternance entre combats spaciaux et phases au sol.

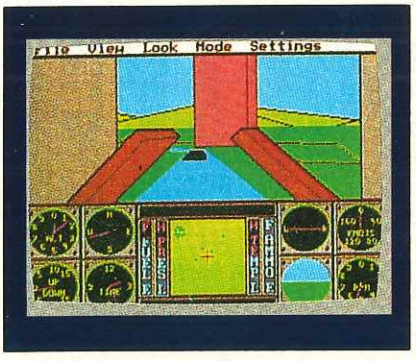
(Cartouche SST pour MSX).

J.M.M.

HELICOPTER SIMULATOR

Apte au pire comme au meilleur, Sierra On Line a concocté un logiciel rendant à point nommé les finesses de ce type de vol. On piquera du nez (et les doigts dedans) sans modifier l'altitude, on volera en diagonale sans devenir fou et on admirera les vues qu'offre le logiciel lors d'un surplace savamment contrôlé. Les options fourmillent dans tous les sens, et même si contrairement à ce mastodonte poisseux de Flight Simulator II, la composition du mélange air/essence n'est pas paramétrable, on pataugera parmi les scénarios, déculplant à l'occasion la durée de vie du jeu.
Le mode combat, bien trop mou à mon goût, mettra en scène une prise de bec contre l'ordinateur ou un partenaire informatique relié par modem. Et va- y que je te relie le Pentagone et le Kremlin avec un Hayes et qu'on se règle les conflits à l'amiable en 1200 bauds.
On délaissera les hostilités au profit d'un vol simple laissant libre cours à l'observation des instruments de bord ou de la vue principale, très bien rendue en 3D. Les étendues à explorer sont vastes et l'animation rapide, même sur une machine moyenne telle qu'un portable Papman. Et puisque le soft est livré aussi en 3 1/2, la simple idée de tourner du rotor en prenant l'avion remplira d'une piquante ivresse.
Si l'appareil est autrement plus maniable qu'un Boeing en partance pour la Guadeloupe, Helicopter Simulator est pourtant loin du simple jeu d'arcade. Puisant à la source de ses multiples potentialités, on ira jusqu'à



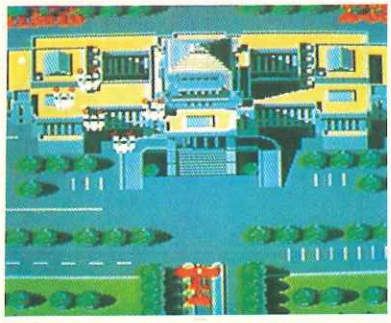


pousser l'analogie avec un Flight Simulator qui serait devenu rapide et jouable. Les commandes, accessibles par clavier ou menu déroulants, ne feront que renforcer cette opinion.
Un jeu relativement simple, d'une richesse méritant d'être signalée dont la compatibilité avec les multiples modes d'affichage des PC témoigne de la finition. Seule la notice en anglais réfrènera les ardeurs envers cette production haut de gamme mais néammoins indispensable.

(Disquette Sierra pour PC).

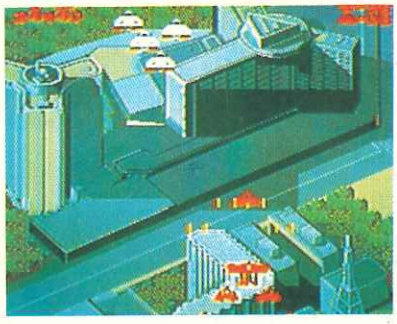
SCRAMBLE FORMATION

Saut dans le futur vers l'année 1992 : un ultimatum parvient d'on ne sait où au gouvernement japonais : "Evacuez Tokyo !". Une force inconnue s'apprête à frapper!..
L'histoire retiendra que l'ultimatum fut refusé, et que Tokyo fut envahi par une race venue d'ailleurs, du fin fond de l'espace. Il faut attendre 1994 pour voir se dessiner les premières formes de résistance mais tous les centres vitaux du pays, tous les armements sont aux mains de l'envahisseur... Sauf un vieux coucou du début du 20e siècle ! Vous sautez dedans et décollez vers Tokyo dans l'espoir insensé de libérer la ville.

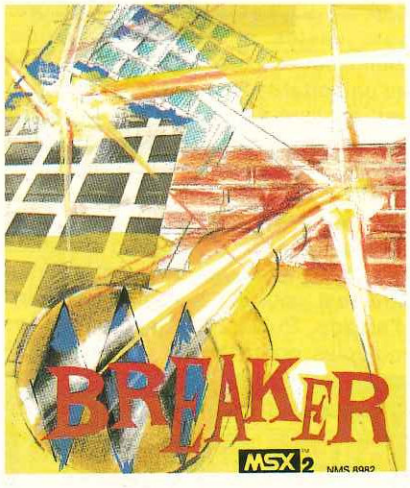


Alors commence un jeu qui rappelle le préhistorique Galaxian : les vaisseaux ennemis effectuent des pirouettes savamment règlées sous votre nez, et vous essayez de tous les abattre. D'accord, le décor est superbe mais c'est juste un décor qui ne participe en rien à l'action. Une seule trouvaille, qui sauve Scramble Formation du néant : dans chaque groupe d'attaquants, vous pouvez capturer des petits vaisseaux auxiliaires, qui vous escortent et tirent avec vous. Vous pouvez choisir votre formation d'attaque. Intéressant, mais guère nouveau non plus, Nemesis et autres utilisent déjà ce système.
Moralité : il ne suffit pas de bourrer une rom de graphisme pour faire un bon jeu. Il faut aussi de l'imagination, de la créativité. Et ce pauvre programme en manque cruellement...
(Cartouche Taito pour MSX2).

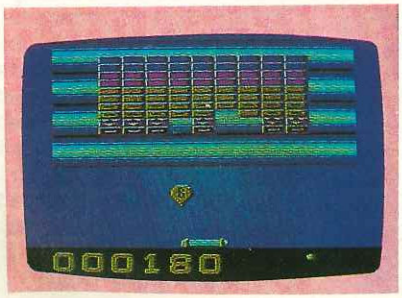
J.M.M.



BREAKER



Après un écran triste et laid, après avoir déterminé le nombre de joueurs, la commande utilisée, et après avoir réglé l'alignement de l'image, il est enfin possible de jouer...
L'écran est superbe : un fond bleu nuit découpé en petits blocs sur lequel roule une bille quadrillée en rouge et jaune. Deux raquettes permettent de la guider. La première ne se déplace qu'horizontalement et reste toujours à l'arrière, la seconde peut aussi monter ou descendre.



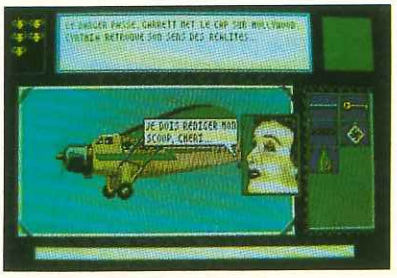
Les tableaux se déroulent en continu, par scrolling vertical. Quand la bille ne rencontre plus d'obstacles en haut de l'écran, elle poursuit son chemin. Vous progressez ainsi tout au long d'un casse-briques quasiment infini. Les briques ne sont pas banales. Certaines ont une flèche, qui indique le sens de rebond, d'autres sont marquées d'un cercle, d'une croix, etc.. Si vous réussissez à allumer simultanément 4 couleurs en bas de l'écran, vous gagnez une bille supplémentaire (6 au départ).
Ce qui veut dire qu'il faut guider la bille avec précision...
Conclusion : Breaker est un logiciel fabuleux, inépuisable. Une seule (petite critique) : le score final ne reste pas assez longtemps affiché. Mais, s'il est bon, on peut l'inscrire sur la disquette dans le tableau des records... Après tant d'efforts, c'est mérité !
(Disquette Radarsoft pour MSX2).

J.M.M.

CRASH GARRETT

Depuis des lustres, quelques prophètes déclament à profusion des sermons prédisant la fin du jeu d'aventure. En renouvelant dans la continuité et agréablement le genre, Crash Garrett démontre d'une manière éclatante que l'aventure a encore de beaux jours devant elle. A partir d'un scénario plus truffé de clichés du cinéma d'antan qu'un fromage suisse l'est de germes microbiens, le programme mettra en scène

les tumultueuses pérégrinations d'un aviateur à travers de sombres machinations nazies et journalistiques. La



lente découverte d'une histoire tortueuse à souhait est une véritable partie de plaisir où l'humour et la dérision le disputent au suspense et à l'érotisme le plus torride (choix dont le courage mérite, par les temps qui courent, d'être gravement signalé). Aussi est-il plus difficile de tarir d'éloges sur le scénario que d'écrire un article au premier degré après quatre pintes de Smithwick's. L'interface utilisateur au clavier échappe en partie à la lourdeur des grands anciens, puisqu'au lieu de diriger le personnage action par action, la frappe ne sera sollicitée qu'à certains moment-clés. Garrett fera appel à une mystérieuse conscience intérieure qui lui dictera, par votre intermédiaire, son comportement. Reléguant l'inteligence artificielle aux oubliettes, Crash Garrett en viendra à trinquer du nombril avec une charmante nymphette, alors qu'on voulait juste s'enquérir d'innocents renseignements. Ce système brise pourtant le carcan qui ankylosait bien souvent les jeux d'aventure, et se rapprocherait plus en ce sens du film interactif. Les inspirations bédéphiles n'y sont pourtant pas absentes: des vignettes se détachent et circulent en surimpression de la vue principale et les intervenants dialoguent par bulles successives, mises en valeur par une progammation discrète mais impeccable. La mayonnaise prend si bien qu'on en oublierait presque les remarquables illustrations, s'intégrant à merveille pour former un tout étonnament homogène. Inutile de disserter plus longuement sur une des créations les plus réussies de ces derniers mois. Les esthètes amateurs de sensations fortes auront saisi. Les autres ignoreront leur malheur...

(Disquette Ere pour PC).

F.C.

EUROPEAN GAMES

Six épreuves habituelles aux simulations d'athlétisme.

La nage : tout l'art consiste à surveiller la jauge "poumons" de l'athlète pour prendre des respirations au bon moment.

Amusant mais facile.

Le saut en longueur : course d'élan automatique, il suffit de presser le bouton pour déclencher l'appel et le saut, ni trop tôt, ni trop tard. Terriblement banal.

Haltérophilie : vous devez soulever des charges de plus en plus lourdes avant que les trois lumières rouges ne s'allument.

Lancement du marteau : le faire tourner, puis le lâcher (bouton) au moment de l'élan le plus fort.

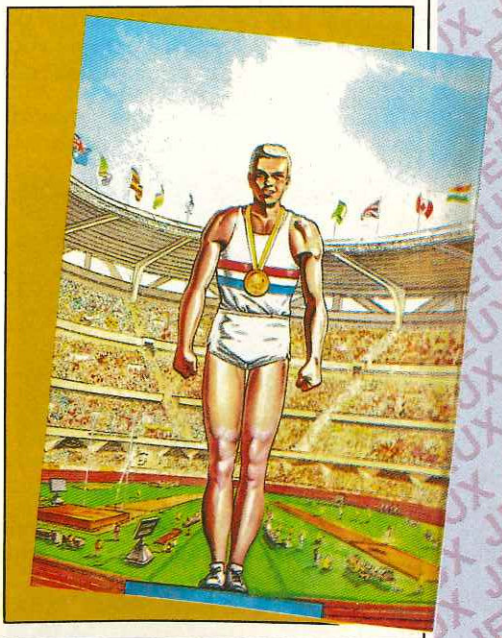
Cyclisme : un petit tour de vélo contre l'ordinateur.

Tir : sans commentaire.

Le principe est toujours le même : agiter le joystick comme un fou. Le graphisme est moyen. Seule l'épreuve de nage est franchement réussie.

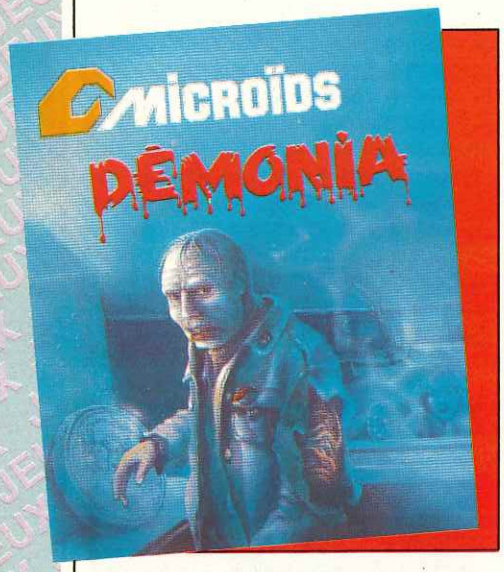
(Cassette Tynesoft pour MSX)

J.M.M.



DEMONIA

La règle de Démonia est ultra simple : vous pouvez aller à gauche ou à droite, vous baisser ou sauter. Vous avez un certain niveau d'énergie, qui diminue avec le temps ou quand vous êtes heurté par un monstre ou par son tir. Des fruits magiques, répartis au fil des écrans, vous redonnent de l'énergie. C'est tout.
La scène se passe dans un cimetière



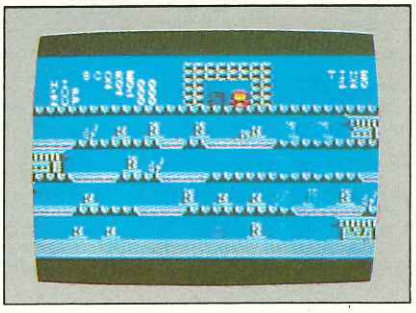
où, de toute évidence, les morts-vivants ont décidé d'organiser une surboum. Et le clou de ce genre de petite soirée, c'est de se dépecer un humain bien frais ! Il en surgit donc de tous les côtés, plutôt méchants. Pas horribles en tout cas : le graphisme sommaire de ce logiciel ne permet pas d'avoir peur... Aucune quête ne vous guide ; survivez et marquez des points.

Bref, un jeu tristounet, sans grande imagination, qui vaut juste son petit prix.
(Cassette Microïds pour MSX).

J.M.M.

NINJA II

Encore une princesse enlevée! Il faudrait faire quelque chose... Battre tous les méchants pour aller une fois de plus la délivrer, par exemple...
Ninja II est un jeu de tableaux et de passerelles, à la manière du célèbre Load Runner. Chaque tableau y est à la fois moins compliqué et moins varié. Quatre passerelles superposées barrent l'écran. Pour passer de l'une à l'autre, votre personnage doit sauter et heurter du crâne une trappe. Méfiance quand même, car certaines trappes révèlent des bombes qui vous tuent si vous essayez de passer... A l'inverse, vous pouvez aussi y découvrir divers trésors, potions d'invisibilité, bonus, etc.
Les Ninjas ennemis arrivent des bords gauches et droits de l'écran. Il suffit de leur lancer vos étoiles en acier pour les éliminer. Ils tombent par les trappes que vous avez ouvertes : dangereux. Mieux vaut alors progresser passerelle après passerelle , vous restreindrez leurs possibilités de mouvement. Ils deviennent d'ailleurs de plus en plus méchants au fil des tableaux... Quand ils ont tous



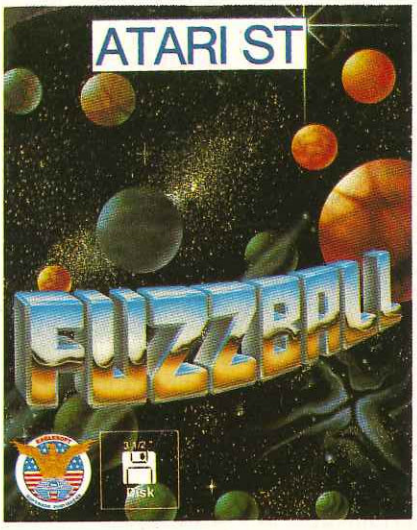
disparu, vous passez à l'épreuve suivante. Votre temps est décompté, et vous marquez d'autant plus de points que vous nettoyez rapidement l'écran.
Une règle des plus classiques, pour ne pas dire banale, un scénario habituel, et un graphisme approximatif et souvent confus. Ninja II se joue sans grand enthousiasme, et ne convient guère aux joueurs avertis. Il constituera cependant une excellente et amusante initiation à ce style de jeu pour les débutants et les plus jeunes.
(Disquette Eaglesoft pour MSX1).

J.M.M.

FUZZBALL

Connaissez-vous Q*Bert? Non? Parce que le tandem Aacksoft/ Eaglesoft, lui, le connait. Q*Bert est une vieillerie qui vit le jour sur d'antiques machines, Atari VCS et autres consoles de jeux primitives. Q*Bert est une espèce de petit bonhomme ridicule qui se promène sur une pyramide et qui doit, en passant sur des cases, les faire changer de couleur. Pendant qu'il fait son petit tour, des tas de bestioles (et même de grosses boules) se promènent et rendent la vie difficile à ce pauvre petit bonhomme.
Fuzzball est très exactement une copie conforme de Q*Bert. La présentation n'est pas exceptionnelle, on est loin des Starglider et autres, mais le jeu est sympathique. Avec un peu de patience, on se laisse même prendre à s'en amuser, voire à en redemander. On croit rêver, d'autant plus que Fuzzball est vendu à un prix on ne peut plus raisonnable. Enfin! Éditeurs français, prenez-en de la graine!
(Disquette Aackosoft pour ST).

L.B.



BRAVESTARR

Sur la planète nommée "Nouveau Texas", il y a un homme pour faire respecter la loi. Bravestarr. Un authentique héros de western dans un univers de science-fiction.
Bravestarr est en fait le personnage principal d'un dessin animé. La planète "Nouveau Texas" est une planète-western ; on y tire de sacrées pétarades autour des saloons, il y a des canyons, de grandes étendues désertiques, et des indiens, plus des fusils lasers, des robots, des vaisseaux spatiaux, et tout le saint-frusquin de la SF la plus classique. Un cocktail génial !

Le sous-sol de la planète est très riche en Kérium, le minerai le plus précieux de la galaxie. Les aventuriers ne manquent donc pas pour venir en voler... Bravestarr est le shériff de la planète, accompagné de Tex Hex, une sorte de robot-cheval à l'humour cynique, et qui a l'habitude de se dresser sur ses pattes arrières pour tirer sur les méchants avec une vieille pétoire...au laser ! Le grand vilain, c'est Stampede, un hors-la-loi au look de mort vivant, escorté de divers brigands et robots le plus souvent stupides. Voilà un thème et des personnages idéaux pour créer un super logiciel !..
Hélas, le programme n'en tire pas parti. Un graphisme assez conforme au dessin animé fait difficilement oublier qu'on a affaire à un nouveau jeu de tir frénétique, sans subtilités. Une trouvaille : Bravestarr peut pénétrer dans plusieurs bâtiments de la ville pour enquêter ou acheter des accessoires. Une petite goutte de jeu d'aventure qui pimente votre combat incessant et répétitif contre les squelettes de Stampede, qui surgissent par légions entières. Heureusement, les décors changent rapidement ; comme Bravestarr recherche Tex Hex, drogué et enlevé par Stampede, il faut visiter toute la planète, et on a quelques surprises agréables... Un bon logiciel, après tout ? Peut-être notre jugement est-il faussé par le caractère exceptionnel du dessin animé... En tout cas, à coup sûr, un programme de bonne qualité !
(Disquette/cassette GO ! pour Amstrad CPC). J.M.M.

POLICE ACADEMY

Le rêve est devenu réalité : il atteint son but après vingt années d'espoir et de certitudes. La lettre gît sur la table, s'étant échappé de ses doigts tremblants, qui lui annonce son admission prochaine à l'Académie de Police de la ville de Los Angelès. Son esprit vagabonde, le représente vêtu de l'uniforme bleu chargé de symboles : l'ordre, la loi, le respect d'autrui.

Bientôt cette réalité grandiose sera sienne. Mais, avant de recevoir la plaque officielle et de parcourir les rues de la cité des anges, de longs mois d'instruction s'avèrent nécessaires. Il faut au postulant acquérir des connaissances du milieu de la pègre, de la topographie de la ville et une connaissance poussée des lois contenues dans la constitution américaine. Au delà de cet enseignement, l'élève-policier devra apprendre à contrôler ses pulsions et à maîtriser ses instincts les plus sauvages. Pour y parvenir et abaisser par la-même le taux d'erreurs appelées aussi par une presse avide de sensationnel "bavures", une épreuve cloture la période de formation.
Seul, abandonné de tous, réconforté par la présence de son colt calibre 9 mm pendu au côté droit, resplendissant sous les rayons ardents du soleil californien, il avance au milieu de la rue, les sens aux aguets, prêt à bondir. D'une foulée féline il progresse quand, tout à coup, un bruit se produit sur sa droite. Il saisit son arme, plonge au sol et vise sommairement la silhouette qui se découpe dans l'encadrement de la fenêtre, sur la façade de cet immeuble délabré. Son doigt presse la détente, un cri, le fracas d'une chute. C'est fini, le verdict tombe, la victime était une petite fille innocente coiffée de jolies petites tresses. Le monde s'écroule autour de lui, il ne sera jamais policier. Devant lui le vide d'une existence sans but, la mort comme seule échappatoire.
Non, retirez la tête du four, redescendez du rebord du toit, il ne s'agit que d'un jeu, vous pouvez donc recommencez si vous le désirez.
(Cassette, disquette Eaglesoft pour MSX).

J.M.M.

BARD'S TALE

Ce programme est, pour moi qui suis allé jusqu'au bout, le plus grand jeu de rôle écrit pour un ordinateur, surtout sur Atari ST.

Les personnages sont merveilleusement dessinés et l'ambiance sonore bien restituée.
Le jeu se situe dans une ville appelée "La Cité de Skara Brae". Elle est sous la coupe d'un être démoniaque: le mage Mangor. Votre but, vous l'avez deviné, est de tuer cet horrible personnage. Vous devez vous constituer une équipe bien solide pour pouvoir détourner et affronter tous les pièges de la cité et de ses occupants. Vous pénétrez dans des labyrinthes plus horribles les uns que les autres (surtout les catacombes).
Le jeu est entièrement en 3D et livré (ouf!) avec une doc en français.
Trêve de bavardage, je vais essayer en quelques phrases d'aider tous les non-initiés aux jeux de rôle. Que ceux qui veulent tout faire de A à Z alone détruise cette feuille (pas le journal!).
Qu'est-ce qu'une équipe classique (comme celle du jeu) doit contenir? Un guerrier (homme très fort mais peu intelligent). Un paladin ...non! C'est là que j'interviens. En regardant le mode d'emploi on s'aperçoit qu'on a la possibilité de créer d'autres personnages que l'équipe type. Je vous conseille un Moine. Pourquoi? Vous verrez que de combats en combats ce personnage devient l'être le plus costaud de votre équipe. A chacun de ses coup il tue. Donc personnage efficace.
Un barde. Personnage clé du jeu. A tous les débutants je vous conseille de prendre celui du jeu car il possède un outil essentiel: la "fire horme".
J'ouvre une parenthèse. Plus vous détruirez de monstres au début du jeu, plus vous obtiendrez de points d'expérience; donc plus vous deviendrez puissant pour affronter les ténèbres.
C'est pourquoi la "fire horme" est essentiel pour bien débuter. Je vous en dirai plus tout à l'heure.
Un "conjurer": un des plus important car c'est un personnage doté de pouvoirs magiques.
Un magicien: sans lui vous ne pouvez rien.
Voilà, nous avons vu les personnages idéaux pour vaincre le démon.
Chose importante: l'ordre dans lesquels il faut les placer. Il n'y a que trois personnages qui se battent physiquement. Il faut donc placer au premier rang les plus athlétiques.
Le guerrier (le pigeon, c'est lui qui encaisse et protège les magiciens), le moine (voir guerrier), le barde et les magiciens.
Comment, on me dit d'arrêter. Mais je n'ai pas fini...
J'ai réussi à convaincre le chef que c'est pour une bonne cause de continuer car j'en connais beaucoup d'entre vous (ceux qui on détruit la page) qui paniquent.

On y va. La chose primordiale à savoir par coeur, est le plan de la ville car, il ne faut pas oublier, le jeu est en 3D et, au début, le déplacement n'est pas évident. Une fois cette lacune surmontée nous pouvons nous déplacer allègrement dans la ville. Le plan ne nous montre que la surface de la ville. Des souterrains existent et c'est à vous de les trouver. Ne vous inquiètez pas, je vais vous en montrer un... allez deux mais c'est tout.

En remontant vers le nord par rapport à la guild (en argot: planque) se trouve une boutique d'armes en tous genres. C'est là que vous pourrez trouver des ustensiles qui vous permettront de descendre de classe d'armure. Je m'explique: dans le jeu, plus votre classe d'armure est négative plus vous êtes censé encaisser les coups. Vous pourrez aussi vendre des objets que vous trouverez lors de votre noble quête, mais attention, le vendeur (un ancien mercenaire) est un filou. Il rachète tout à 50% de la valeur de l'objet même si vous venez de l'acheter.
Au début, je vous conseille de rester dans la rue pour vous entraîner à y circuler et surtout pour y combattre.
Pour obtenir des points d'expériences, il faut gagner le maximum de combats. Le jour, peu de monstres se baladent dans les rues, donc il faut fouiller maison par maison. Dès votre premier combat, apprenez à bien manipuler vos hommes. Les deux premiers se battent à main nue ou avec les armes que vous avez achetées dans la boutique. Le barde a trois possibilités: faire comme les 2 premiers (déconseillé), soit utiliser la "fire horme"(vous allez voir c'est radical), soit utiliser un chant magique (n'oubliez pas de le faire boire, car le gosier sec il perd sa voix). En ce qui concerne le Conjurer et le magicien, dans le mode d'emploi du jeu vous choisirez un sort magique.
Voilà, avec toutes ces petites indications vous ne finirez pas d'office le jeu mais vous partirez avec de solides bases.
Avant de vous quitter je vais vous donner quelques petits tuyaux qui vous permettront d'aller plus vite.
Tout d'abord, quand un ou plusieurs personnages se font tuer, à moins d'être bourré d'argent pour les faire guérir, retournez le plus rapidement à la guild pour faire un REMOVE de vos personnages vivants (pas les morts). Ensuite faite un Reset du jeu et recharger vos hommes, vous aurez une bonne surprise.
Pour visiter les caves, il faut commander du vin dans la taverne.
Pour visiter les catacombes chez les Mad Dogs (situés à côté des temples sur la grande place), le mot de passe est TARJAN.
J'espère que vous en sortirez vivant et je vous retrouverais bientôt pour la suite: BARDS TALES 2.

(Disquette Electronic Arts pour ST).

S.W.

TEST DRIVE

Malgré la logithèque impressionnante du ST, les simulations sportives sont rares, surtout dans le domaine de l'automobile.
Néanmoins TEST DRIVE arrive et on espère que ses petits frères suivront bientôt.
Bon, parlons un peu du jeu. Dès la première page écran, une superbe Porsche apparaît avec toutes ses caractéristiques techniques, et cela pour 5 voitures différentes plus belles les unes que les autres. Dès notre choix entre tous ces engins, la voiture s'efface pour laisser apparaître le tableau de bord et le paysage. A mon avis c'est le plus beau tableau de pilotage que nous ayons vus depuis longtemps.
Je passe la première de la Porsche et suis immédiatement déçu car le bruit de moteur et l'animation ne sont pas à la hauteur de la présentation. Néanmoins le jeu est agréable et la simulation s'avère bien restituée : gare aux excès de vitesse !
(Disquette Accolade pour ST).

S.W.

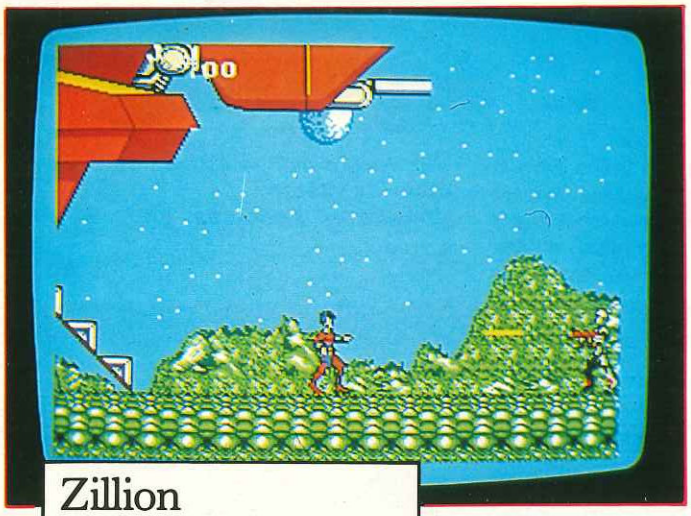
DEFENDER OF THE CROWN

Ce jeu devrait commencer par "Il était une fois" car cela faisait bien longtemps que le monde du jeu l'attendait. Certes on se contentait de la "pauvre" version sur Amiga qui avait fait un malheur grâce à son graphisme digne d'un très grand film, malheureusement le jeu en lui même était trop facile.
Ceci est du passé car l'équipe de Cinemaware a entièrement réadapter le jeu pour le ST.
Nous sommes donc à l'époque médiévale où toutes les légendes courent les rues. L'Angleterre est sans roi et est en proie à l'invasion des Normands. Il ne reste donc que vous et l'ordinateur pour réussir à reconquérir l'Angleterre.
Je ne vais pas en quelques phrases vous décrire tout le jeu car il perdrait tout son charme. Néanmoins, pour vous mettre l'eau à la bouche, sachez que vous devrez affronter des armées (sur Amiga ce n'était pas visuel), délivrer des princesses qui vous offriront une belle surprise, jouter avec les plus fines lames d'Angleterre (tuyau: si vous n'êtes pas très fort au tournoi, tuez le cheval dès le début du jeu car, si vous le faites en plein milieu de la partie, vous serez banni des tournois et vous perdrez tous vos biens), assiegez des châteaux muni de vos catapultes avec possibilités de choix de missiles (niet sur Amiga) et bien d'autres merveilleux tableaux.
Après avoir choisi votre personnage, l'ordinateur vous donne un territoire (si vous n'avez pas celui qui est juste au-dessus de celui qui tout en bas à gauche, vous êtes très mal) et vous devez créer une armée. C'est à vous de combiner la part d'hommes qui devra défendre votre château et celle qui ira à la conquête de l'Angleterre. A tout moment, vous pourrez faire appel à Robin des Bois pour qu'il vous vienne en aide (attention, seulement trois fois, c'est comme la lampe d'Aladin). Plus vous aurez de territoires, plus vous gagnerez d'argent et donc (tous en coeur) plus vous pourrez acheter des hommes et surtout des catapultes. Sans elles vous ne pourrez pas assièger les châteaux ennemis.
Quand vous assiegez un château, vérifiez le nombre d'hommes qui le défendent. Vous pourrez choisir le moyen le plus efficace pour le conquérir. S'il n'y a que très peu d'hommes, envoyez des boules de feu avec la catapulte pour les tuer de l'extèrieur. Au contraire, si le château est bien défendu, essayez de faire une brêche dans le rempart pour pouvoir y pénétrer.

Voilà, j'espère que ce War Game médiéval vous plaira, en attendant (je l'ai vu) la version du célèbre jeu SINBAD entièrement redessiné sur le ST, mais ceci est une autre histoire.
(Disquette Cinemaware/Mindscape pour ST).

S.W.

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.

Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.

Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.

Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspens.

NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.

Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER

Gangster Town

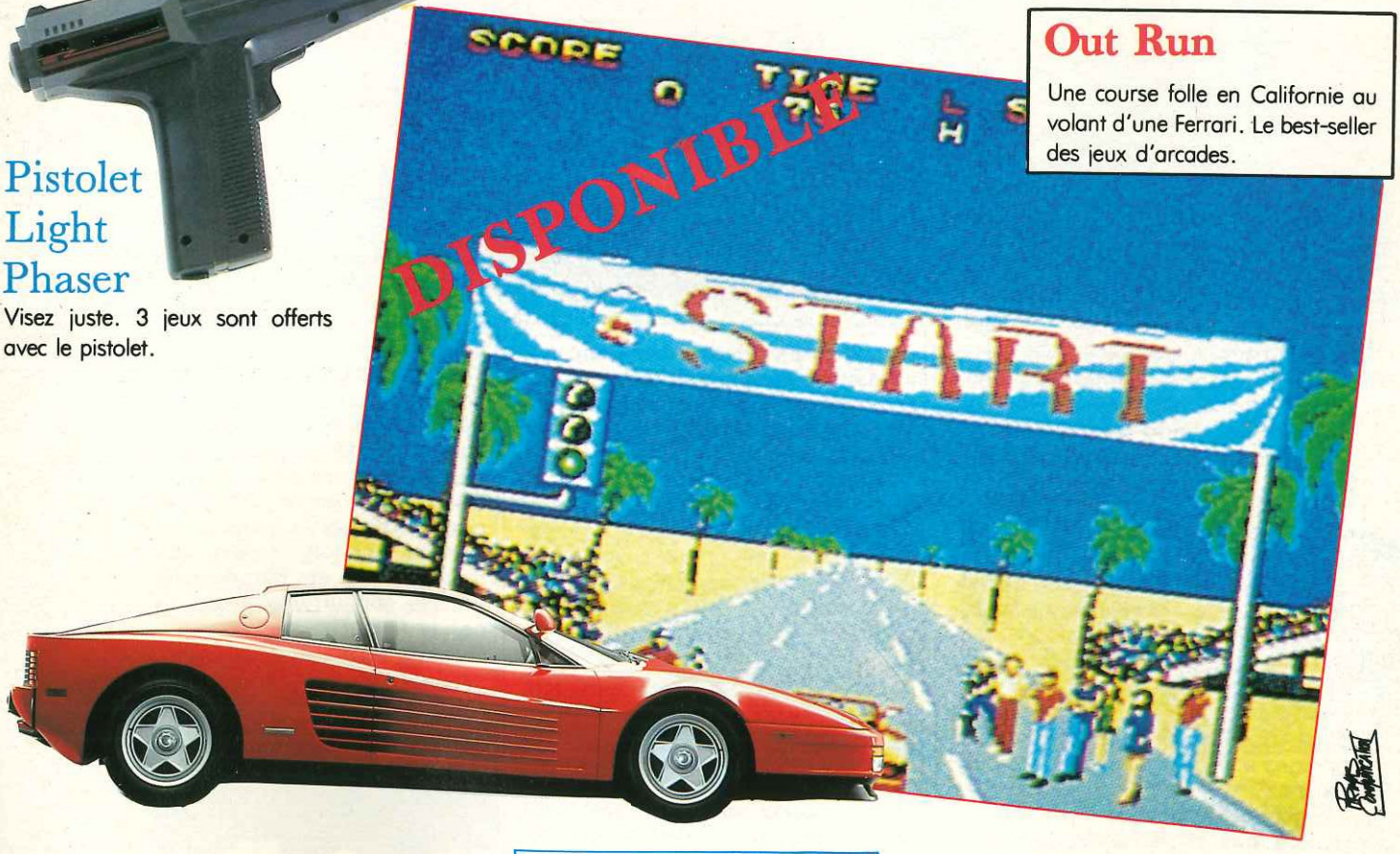
Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.

SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.

Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.



DISPONIBLE

Out Run

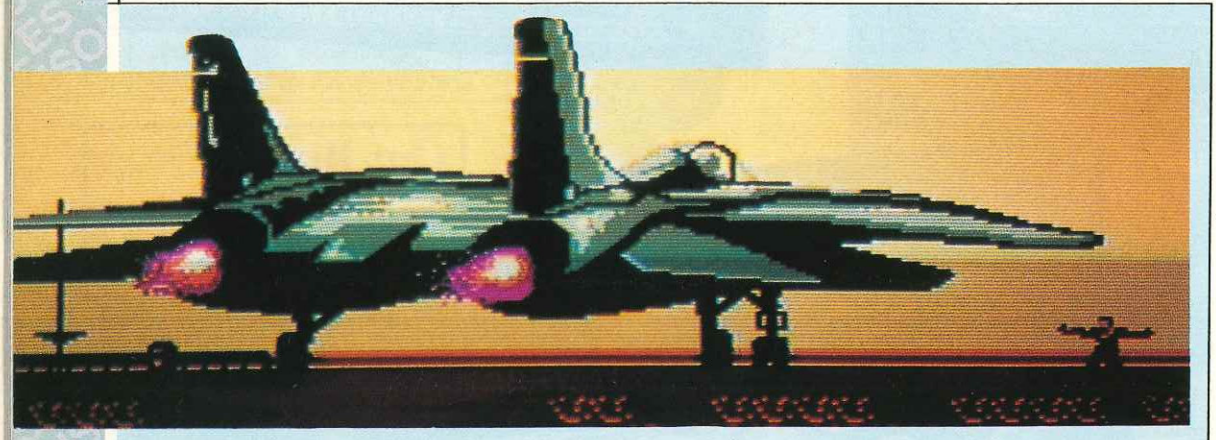
Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

TOP GUN

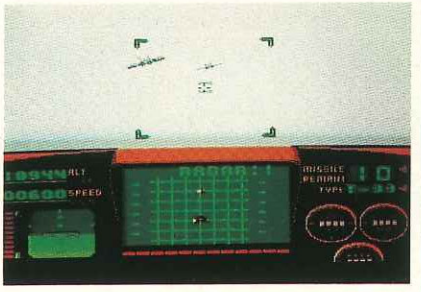
La firme japonaise Konami est bien connue des utilisateurs MSX pour la qualité exceptionnelle de ses jeux.
Plusieurs kits Konami ont été adaptés pour la console Nintendo.
Après Nemesis, Vampire Killer (appelé Castlevania sur Nintendo) et Track and Field, voici Top gun, tiré du film du même nom.
Le scénario du film a été décrit dans Micro News n° 6 (page 79). Dans le jeu, vous voici aux commandes d'un chasseur F-14 qui vous permettra de combattre des ennemis dans les airs, sur terre et sur mer.



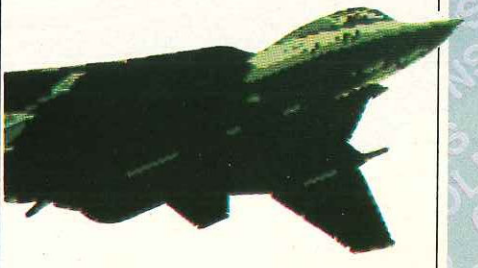
Le F-14 prend d'abord forme sur le pont d'un porte-avions puis vous choisissez les missiles qui armeront l'avion. Une carte et un message vous donnent ensuite des indications sur les missions à accomplir, au nombre de quatre.
La première mission est surtout un exercice d'entraînement, histoire de prendre l'avion en main et de ne pas vous faire massacrer au premier combat.
Pour votre seconde mission, vous allez survoler l'océan à la recherche des navires ennemis mais, attention, d'autres avions sillonnent dans les parages et il y a également des sous-marins !
Le niveau trois vous ramène au-dessus des terres où vous devrez bombarder la forteresse ennemie en évitant/ou détruisant les missiles téléguidés et les hélicoptères qui vous attaquent à basse altitude.
Le niveau quatre est top secret, mais sachez que les ennemis attaqueront avec toutes leurs armes disponibles et que vous devrez détruire la base du satellite "Tueur de l'Espace".
La séquence d'envol du porte-avions se déroule automatiquement vous emmenant dans les airs en douceur.
Le bas de l'écran représente le cockpit de l'avion avec les indicateurs d'altitude, vitesse, carburant, avaries dûes au feu de l'ennemi et missiles disponibles. Un horizon artificiel et un radar sont également présents.
Le radar s'avère vite indispensable à votre survie car il vous montre les avions ennemis qui arrivent sur vous ainsi que leur angle d'attaque. Ils vous montre également les avions qui vous attaquent par derrière (la seule riposte est l'accéléation). Il vous servira également lorsque vous referez le plein.

Vous abattrez facilement les chasseurs ennemis lorsqu'ils attaqueront par derrière et vous dépasseront en vous passant dessous. Par contre, ceux qui attaquent de front, en dégageant sur le côté, sont beaucoup plus coriaces car ils lâchent leurs missiles au passage. Il faudra les abattre à la mitrailleuse ou les éviter (pas si facile que ça !).

Vous pourrez utiliser vos propres missiles en appuyant d'abord sur la touche B de la manette pour cadrer votre tir, puis de nouveau la même touche pour la mise à feu.
Si votre réserve de carburant s'épuise, vous pourrez appeler un avion de ravitaillement pour faire le plein en vol mais, prudence, car la



manœuvre est délicate !
Si vous suirvivez à une mission, vous devrez retourner au porte-avions afin de vous réarmer et faire d'éventuelles réparations avant la prochaine mission. Atterir sur le porte-avions n'est pas tâche aisée, il faut équilibrer correctement l'avion et freiner au bon moment. Le radar vous sera fort utile avec ses indications sur la vitesse, l'altitude et l'angle d'approche du F-14.
Top Gun est un jeu top niveau de très grande classe. Les graphismes sont très réussis et les bruitages et la musique accompagnent parfaitement une action stimulante qui vous comblera et vous emmènera au septième ciel des combats aériens.
Konami, une fois de plus, prouve ici sa supériorité sur bon nombre de ses concurrents avec ce jeu qui



vous mettra l'eau à la bouche et le feu aux manettes !
(Cartouche Konami pour Nintendo). **T.K./J.M.B.**

MISSILE DEFENSE 3D

Un ami entre chez vous, pousse un grand cri, et s'évanouit. Pourquoi ? Vous êtes en train de jouer à Missile Defense 3-D !
D'abord, il ne vous a pas reconnu : les effroyables lunettes 3-D qui vous cachent la moitié du visage vous font ressembler à un terrible extra-terrestre. Ou pire : vous avez été robotisé, le cable qui part des lunettes va se brancher à l'avant de la Sega et relie directement votre cerveau à la console ! Ensuite, votre ami croit souffrir de troubles de la vue : l'image de la télé est dédoublée, tremblotante, et scintille dans un curieux mélange de vert et de rouge.
Et vous-même, vous n'en menez pas large car les vaisseaux ennemis vous foncent vraiment droit dessus ! L'effet 3-D est exceptionnellement réussi. Les objets mobiles se détachent nettement sur les décors avec des effets de perspective étourdissants. Bien sûr, il faut porter ces pénibles lunettes, mais on finit par les

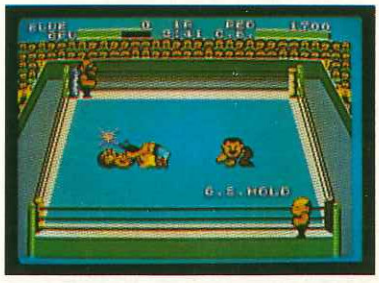
oublier. Seul regret : la luminosité de l'écran est très fortement réduite, et on gagne en relief ce qu'on perd en vivacité des couleurs. Le jeu lui-même est simple et efficace. C'est un jeu de tir, qui réclame aussi le pistolet Sega, le Light Phaser (lunettes, pistolet, console, quel équipement !).
L'ennemi dit "de l'Ouest" s'est décidé à passer à l'offensive et attaque la cité "de l'Est" avec ses missiles nucléaires. A vous de les détruire avant qu'ils n'atteignent leur but, car vous représentez une force neutre et pacificiste qui essaie d'éviter le conflit... Par chance, vous avez le don d'ubiquité, et votre mission de défense s'organise en plusieurs phases successives. Voici la base de décollage des missiles de l'Ouest : essayez d'en détruire le maximum dès leur apparition. Deuxième écran : l'Arctique, vue de très haut, une seconde chance pour vous de pulvériser les missiles qui vous ont échappé. Troisième écran : la capitale de l'Est. Là c'est grave ! S'il reste encore des missiles en vol, exterminez-les avant qu'ils atteignent la ville sinon la partie est finie...
Évidemment, l'Est est très mécontent de cette attaque et décide de passer à la contre-offensive... Encore du travail pour vous ! Même démarche : tir sur la base de lancement des missiles (de l'Est cette fois-ci), puis dans l'espace, et enfin devant la capitale de l'Ouest... Ouf ! Tout est sauvé ? L'Ouest est très mécontent et lance une contre-contre-offensive. En route pour la base des missiles de l'Ouest ! Et ainsi de suite jusqu'à destruction d'une des deux capitales... Absolument épuisant !
A notre avis, Missile Defense 3-D, malgré la prouesse technique, ne vaut pas les autres jeux de tir Sega, comme Gangster Town entre autres. La vision en 3 dimensions, bien que très claire, enlève de la précision aux impacts, et empêche très souvent de viser correctement. En outre, le jeu est assez répétitif et, si l'on oublie le scénario et les décors qui l'entourent, se résume en fait à un banal tir aux

pigeons d'argile. Dommage, car, vraiment, les effets 3-D sont surprenants, les meilleurs qu'on ait pu voir jusqu'à présent !
(Cartouche SEGA).

J.M.M.

PRO WRESTLING

Au départ, l'idée est séduisante : une simulation de catch à quatre, ça promet du spectacle ! D'autant que le graphisme de la Sega est à la hauteur.
Le manuel de règles est étonnamment discret sur les instructions de maniement. On attendrait, comme dans les programmes de kung-fu par exemple, une description précise des figures, du style "manette vers la gauche + bouton 2 : coup de pied à la face, etc. " Mais non. En fait, chaque équipe de catcheurs a ses caractéristiques. C'est-à-dire que jamais les Terreurs Masquées ne pourront effectuer des ciseaux arrière comme les Tueurs de l'Ouest et que jamais les Tueurs de l'Ouest ne balanceront des sauts de carpe comme les Terreurs Masquées... Bref, les figures réservées à chaque équipe sont peu nombreuses (2 ou 3 au maximum).
Le reste consiste à se déplacer ou à rebondir sur les cordes... L'impression de variété des coups est totalement artificielle.
Quand vous vous serez amusé une ou deux fois à écraser votre adversaire, ou à sortir du ring pour l'assommer avec une chaise, vous commencerez à vous lasser et à comprendre que le combat est une série de séquences préprogrammées qui échappent en grande partie à votre contrôle...
En outre, les combats durent trop longtemps, car, selon la règle du catch à quatre, les catcheurs de chaque équipe peuvent se relayer et donc reprendre leurs forces (jauge de niveau de force en haut de l'écran). Il

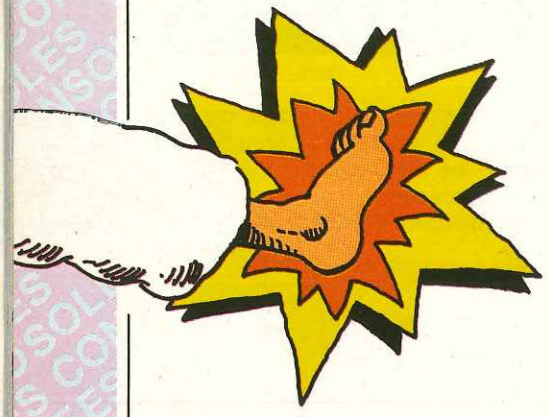


est bien difficile d'empêcher le relai quand on sent l'adversaire faiblir. Et le nouveau catcheur est tout frais... Lassant.
Conclusion : une cartouche d'abord hilarante, puis ennuyeuse. Peut-être une bonne simulation de catch, après tout !..
(Cartouche SEGA).

J.M.M.

BLACK BELT

L'homme au kimono blanc. Un kimono blanc, pieds nus, en pleine forme : vous êtes prêt à mettre en pratique votre art du Kung-Fu. Et attention : il y a du monde ! Dans Black Belt, votre tâche n'est pas simple : votre fiancée a été enlevée par un gang sans foi ni

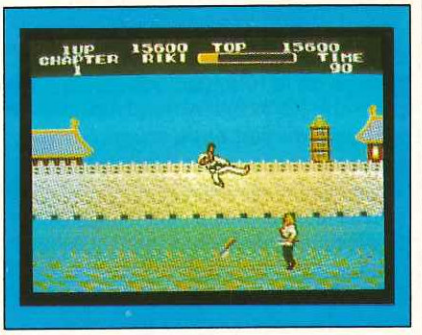


loi (incroyable le nombre de fiancées enlevées dans les jeux vidéo ! Il faudrait faire quelque chose...). Ce gang est remarquablement structuré : au bas de l'échelle, les hommes de main. Ils ne combattent pas en finesse, mais sont horriblement nombreux et n'hésitent par à vous attaquer par derrière. Peu importe : vous apprendrez dès les premières parties à vous en débarrasser d'un seul coup de pied à la poitrine. Comme ils sont nombreux et se succèdent, c'est juste une question de timing.

Au-dessus de ces malfrats, divers combattants plus expérimentés : lutteurs gras et lourds, Jujitsu en robe rouge, Aigles Ninja en noir, Femmes déchaînées. Chaque nouvelle catégorie remplace la précédente quand vous changez d'étape. Mais vous devez pour cela affrontez des Maîtres : un maître de Kung-Fu d'abord, puis deux lutteurs avec fouet et couteau, puis un maître de Jujitsu, des Ninja avec fouet et sabre, des femmes armées de torches, et enfin le Grand Maître, dans un duel final : Monsieur Wang !

Première conclusion : vous devez apprendre méthodiquement toutes les figures de combat auxquelles votre héros a droit, 16 au total. On regrettera l'absence d'un "hall d'exercices", écran sans ennemi où l'on peut s'entrainer. Pour le reste, il faut apprendre à connaître chaque ennemi. C'est le seul secret !

Black Belt a des graphismes dignes d'un jeu de café : personnages parfaitement dessinés et animés dans



toutes les positions, variété d'ennemis, décors exotiques... Rien à lui reprocher, si ce n'est que la difficulté n'est peut-être pas aussi grande qu'il y parait au premier abord...

(Cartouche Sega). **J.M.M.**

SPACE HARRIER

C'est dur d'être un super-héros : vous devez subir 18 vagues d'assauts ennemis avant de triompher. Le paysage se déroule en perspective devant vous. Vous avancez très vite et ne pouvez influer sur cette vitesse. Vous avez juste le droit de voler à droite, à gauche, en haut et en bas.

Les ennemis viennent donc à votre rencontre à toute allure. Ne vous attardez pas à les contempler : votre

seule chance est d'en détruire au moins un ou deux avant qu'ils ne se soient placés...

Les créateurs de Space Harrier s'en sont donné à cœur joie ! Ils ont inventé une foule de monstres fabuleux et terrifiants, des canaris avec des ailes de chauves-souris, des squelettes volants, des poulpes végétaux, etc. Un véritable festival d'horreur, superbement mis en valeur par la définition et les couleurs de l'image Sega !

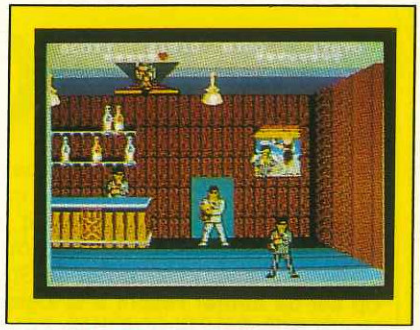
Le seul reproche qu'on puisse adresser à Space Harrier, c'est que la meilleure tactique est toujours de tirer en permanence, encore et encore !

D'un tableau à l'autre, décors et monstres changent complètement, mais l'action reste identique : éviter les tours et les rochers, tirer sur tout ce qui bouge. Certains trouveront peut-être cet exercice de combat frénétique un peu lassant... Mais les amateurs de vrais jeux d'arcade se régaleront !

(Cartouche SEGA).

J.M.M.

GANGSTER TOWN



Une ville entièrement peuplée de gangster : il faut nettoyer ça, et au plus vite ! Prévoyez des cartouches...
Seul contre plusieurs centaines de bandits : il va falloir viser juste !
Vous partez donc pour l'enfer. Déjà, sur la route, les hostilités commencent : une voiture se glisse devant vous en zigzaguant, et des gangsters apparaissent aux portières pour vous mitrailler. Il faut essayer de les toucher pendant leur brève apparition.
Cette première épreuve passée, vous pénétrez enfin dans la ville.
Les gangsters marchent dans la rue sur fond de vieux immeubles en briques rouges, comme à Chicago. Tuez-les au plus vite ! Sinon, ils se retournent et font feu sur vous. Vous perdez une vie pour deux balles reçues. L'un d'entre eux essaie même d'enlever une jeune fille : tuez son agresseur sans la blesser!
Vous arrivez enfin devant un gigantesque bar. Le pire est à venir : des gangsters surgissent de partout, fenêtres, bouches d'égoût, bientôt suivis par leur chef, un teigneux qui ne meurt qu'après 5 balles en plein ventre !
Gangster Town est un authentique chef-d'oeuvre. La précision de tir est excellente ; les différentes épreuves sont variées et réclament à la fois de l'habileté et de l'opportunisme; enfin, le graphisme est remarquable, un véritable Chicago de caricature, whisky, orchestre de jazz, docks couverts de caisses de contrebande, et gangsters en borsalino armés de mitaillettes.

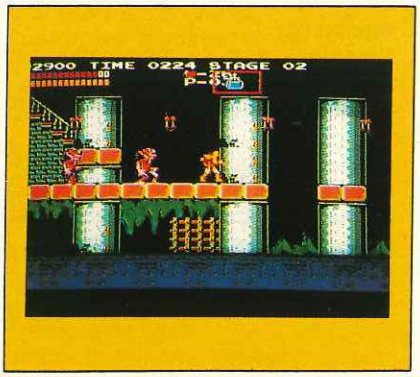
Bref, on s'y croirait !
Ajoutons que la progression de difficulté des différentes scènes est dosée à merveille. Un seul mot : bravo!
(Cartouche Sega).

J.M.M.

CASTELVANIA

Tony Takoushi, notre correspondant en Angleterre, ne connaissait pas Vampire Killer sur MSX. Cette grave lacune est en partie comblée puisque voici son test de Castlevania, qui est la version Nintendo de Vampire Killer.

Stop! Stop! Je n'en peux plus!
Je viens de découvrir Castlevania et, une fois de plus, les programmeurs de Konami ont réussi un petit chef-d'oeuvre d'action et d'aventure. C'est trop!



Le but du jeu est de traverser les six parties d'un château et d'anéantir Dracula. Chaque étape est une mixture de passages et d'escaliers, hantés par des hordes de monstres.
Le jeu a un mode démo qui vous montre quelques scènes. Puis le château apparaît et vous pénétrez dans le parc avec pour seule arme un fouet, qui vous permet de tuer les ennemis et d'obtenir des armes en bonus en détruisant les lanternes.
Vous serez ensuite confronté à une panoplie complète de tous les monstres du cinéma fantastique américain: Frankenstein et Igor, la Momie, Quasimodo, la Créature du Lac Noir, la Gorgone, les Zombies, le Corbeau... jusqu'à Dracula lui-même. Bref, ils sont venus, ils sont tous là et vous allez peut-être mourir, aïe Mamma!
Mais le Comte, qui est immortel, a collecté au cours des siècles de nombreux trésors qui ne vont pas être perdus pour tout le monde ! Les objets suivants vous seront fort utiles: dague, hache, bombe, croix, boomerang, élixir d'invisibilité, cristal d'énergie, argent et nourriture.
Le jeu comporte six étapes constituées chacune de trois épisodes, soit en tout 18 parcours truffés de secrets, de trucs et de cachettes qui font de Castlevania un périple exaltant et sans cesse renouvelé, une merveille qui ne dépareille pas le catalogue Konami.
(Cartouche Konami pour Nintendo).

T.K./J.M.B.

STACK UP

Original et parfaitement réalisé, ce jeu éducatif est le premier qui m'ait complètement convaincu. Il ne s'agit pas ici d'apprendre la multiplication ou le participe passé. Non, le but de Stack Up est de former l'esprit à la logique. Non pas logique binaire mais logique des enchaînements, véritable base de la programmation. Le jeu se résume à un problème simple: résoudre une sorte de tour de Hanoï

avec l'aide de R.O.B., le robot Nintendo, en le programmant pour qu'il réalise les divers déplacements nécessaires. Cela en un minimum d'instructions, bien évidemment. Pour ce faire, on dispose le robot et des éléments de couleur selon le schéma présent à l'écran. Ensuite, on se trouve face à un chemin constitué de dalles vierges sur lesquelles on promène un petit bonhomme. Par son intermédiaire, on inscrit sur les dalles les instructions élémentaires du programme. Elles sont peu nombreuses: déplacement à droite ou à gauche, levé ou abaissement du corps de R.O.B, ouverture ou fermeture des bras. Une fois le programme réalisé, on le lance et en fonction du nombre de tests et d'instructions, on obtient un score. On passe alors à un problème plus complexe. D'autres jeux existent mais se révèlent en regard bien moins attrayants.

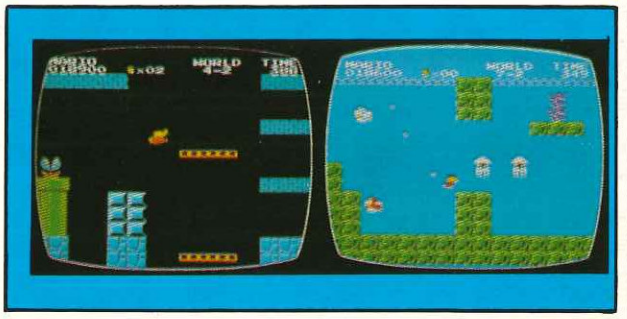
L'autre point fort de Stack Up réside dans une réalisation de grande qualité. L'écran offre en effet des graphismes irréprochables et propose une animation modèle de douceur et de précision. De plus, une dose limitée d'humour rend la cartouche relativement accessibles pour des enfants en bas âge. Il n'en reste pas moins que les adultes se laisseront sans conteste charmer par cette cartouche d'un genre nouveau.

(Cartouche Nintendo).

M.B.

SUPER MARIO BROS

Inspiré du jeu d'arcade de même nom, cette cartouche est la vedette pour console Nintendo. Certains ne comprennent pas pourquoi et n'ont pas forcément tort... Malgré un scénario pour le moins classique qui met en scène une princesse prisonnière, Mario Bros propose un univers agréable à plus d'un titre. Les attaquants sont nombreux et parfois véloces mais d'un Q.I. proportionnellement inférieur. A une exception prêt: les dragons que l'on doit affronter avant de passer au niveau supérieur. L'aspect le plus original de cette cartouche réside dans un nombre étonnant de trucs cachés. Ainsi, molester le bon élément au bon endroit fait évoluer



le personnage que l'on dirige par la récupération de points de bonus. Le champignon permet de grandir, la première fleur de tirer et l'étoile de devenir invincible. Ce dernier état n'est cependant pas permanent, contrairement aux deux autres. Ce n'est pas plus mal car le jeu manquerait alors de diversité. Notez tout de même qu'être grand et fort n'est pas toujours souhaitable. Pour parvenir au second niveau, être petit à la fin du premier est préférable: les barrières de feu sont infranchissables dans le cas contraire. La réalisation de l'ensemble nécessite peu de commentaires.

Signalons tout de même que cette cartouche illustre bien les défauts et qualités propres à la console Nintendo.

On dispose de graphismes agréables et bien réalisés ainsi que d'une animation rapide et précise. Mais dieu, que les couleurs bavent et s'étalent !

(Cartouche Nintendo).

M.B.

TOP SECRET

Ô SECOURS

C'est bien les jeux sur micro mais c'est vachement compliqué! Voici le genre de phrase que l'on s'entend souvent dire sur un ton de reproche. En effet, c'est du genre: vous pourriez peut-être nous aider un peu plus. Bon, d'accord, mais de là à vous donner la solution complète de tel ou tel jeu il y un pas que ne nous désirons pas franchir. Si nous le faisions ou cela s'arrêterait-il? On pourrait peut-être venir chez vous, histoire de jouer à votre place.

On commence dans la joie et la bonne humeur avec une lettre de Pascal Hénin. "*Hello! I am not a bon traducteur for jeu en angled. I have acheté* **Octagon Squad.** *C'est beau! But, i have rien compris du tout. I am peut-être bête but i espère que non. If you pouved m'expliquer comment ça marche, i am réjoui de joie. I compted sur vous and i espère you're passed my lettre in your revue with your traduction and the touches a appauyed. Cela can interesse the other joueurs. Than kyou beaucoup amicalement".*
Nous ne ferons pas de commentaires sur le style général de cette anthologie de la littérature moderne, preuve, si il en était besoin, des énaurmes photes de framçais dont sont capables nos contemporains. Une âme charitable pourra-t-elle aider Pascal?

Autre problème de traduction: les correspondances entre les **claviers Qwerty et Azerty**. Dans notre numéro 4, M. Stiel exposait avec éloquence ses démélés avec Nemesis sur MSX et des touches qui ne fonctionnaient pas. Rusé, Frédéric Marsot nous communique ici ses découvertes: pour pouvoir utiliser les touches N ou M, il est nécessaire de jouer sans manette sur le port 1. Mais alors, comment jouer, doit se dire M. Stiel? Aves les autres touches du clavier voyons...

Dans la série des problèmes existentiels, Marc Tourbaiewski parle de **Chopper II**, toujours sur MSX. Il pose la question suivante: "*comment récupérer les blessés et se poser dans les bases?*
Certes, pour récupérer des prisonniers blessés il suffit de se poser, mais visiblement M. Tourbaiewski n'y parvient pas. Qui pourra mettre fin à ses angoisses?".

Bien, détendons l'atmosphère avec quelques trucs sur **Teddy Boy** pour console Sega.
1 - Principes de base.
- Lorsque le tableau apparaît, évitez de bouger de votre position de départ. Ce principe n'est cependant pas vrai pour tous les tableaux: il fonctionne pour les 3, 5, 8, 9, 12, 16, 18, 20, 21 (pour les 30 premiers tableaux!).
- Ne quittez donc pas le coin d'où vous démarrez, mais effectuez quand même d'incessants allers-retours pour éviter que la plate-forme ne se creuse.
- Quand vous poursuivez un personnage, ne le suivez pas: allez en direction inverse! Vous le rattraperez plus rapidement...
- Tout tableau, même le plus difficile, peut-être passé sans acrobaties et sans danger du moment que vous procédez dans le bon ordre. En effet, l'ordre de sortie des personnages hors des cubes est fixe. Au sixième tableau, par exemple, manger les crocodiles fait naître les lutins. Ingurgiter ces derniers fait naître des chenilles, et celles-ci donnent une nouvelle

ration de lutins qui donnera à son tour une palanquée de perroquets. Vous pouvez donc toujours savoir d'où surgira l'ennemi.
- Vous pouvez parfois changer cet ordre. Ainsi, au tableau numéro 19, les premiers lutins ont pour descendance une autre génération de lutins enfermés. Les tuer fait apparaitre les escargots, ce qui complique sérieusement la tâche. De plus, lorsque l'on tue ces lutins, des crocodiles se répandent dans la nature: vous êtes pour ainsi dire déjà mort. Où est l'erreur? Vous avez oublié une chenille enfermée dans un autre endroit et vous devez procéder selon un autre ordre: tuez les lutins puis assassinez sauvagement la chenille enfermée. Ensuite exterminez les escargots et vous pourrez alors génocider la seconde génération de lutins et les infâmes crocodiles. Ces derniers sont en effet enfermés (ce qui n'était pas le cas tout à l'heure). Bref, vous devez raisonner ainsi à chaque niveau.
- Pour aller loin, ne prenez aucun risque! De toutes facons, vous atteindrez les phases de bonus et gagnerez ainsi des vies supplémentaires.
- Un mot à propos des phases-bonus. Commencez par éliminer les dés-6 à la suite (sans toucher les autres) jusqu'à l'apparition des deux perroquets. Résultat: 50.000 points. Soit 80.000 points au moins par phase-bonus si vous allez vite!
Les dix premiers tableaux.
Bien, histoire de vous faciliter un peu les choses voici comment procéder pour les dix premières étapes.
1 - Partez à gauche sur la plate-fome de départ et tuez les lutins. Remontez de deux étages afin d'éliminer les lutins coincés dans un cul-de-sac.
2 - Ne bougez pas! Tuez les lutins puis les deux chenilles et enfin les escargots.
3 - Sautez vers la gauche, sous la plate forme de départ, afin de parvenir sur la plus basse des petites marches. Laissez-la s'écrouler sous votre poids. Vous disposez alors de deux meutrières pour tirer sans risque sur les crocodiles. Ne sortez jamais de votre blockhaus improvisé avant leur mort complète.
4 - Tirez tout de suite afin de détruire la chenille. Sautez sur la plate forme supérieure afin de tuer les limaces et recommencez deux étages au dessus. Puis, remontez une fois encore afin de dire bonjour à la seconde chenille...
5 - Créez-vous un chemin pour tuer les lutins et les deux limaces. Laissez s'éffondrer la passerelle située en hauteur de l'endroit ou patrouillent les escargots. Ces derniers s'engouffrent alors dans le trou et vous pouvez les dégommer un à un.
6 - Prenez l'escalier jusqu'à vous trou-

ver face aux crocodiles. Vous devez alors tirer sans relâche pour les réduire à néant.
7 - Ne bougez pas et tirez sur la limace gluante. Pivotez, tirez sur les lutins et détruisez sauvagemment la chenille et les perroquets. Finissez-en alors calmement avec la seconde chenille.
8 - Ouvrez, laissez-vous tomber puis, arrivé à bon port, pivotez afin de pouvoir détruire les lutins qui naissent. Descendez encore puis déstruisez la chenille, les escargots et les limaces en vous positionnant dans le bloc qui leur fait face.
9 - Sautez dans le vide, tuez les perroquets puis la chenille. Attendez alors l'arrivée des lutins puis terminez avec les escargots.
10 - Sautez tout de suite sur le rebord de la plate-forme, pivotez et tuez les crocodiles. Puis... attendez patiemment la suite!

Signalons que ces indications nous ont été fournies par Jean-Michel Maman, un de nos collaborateurs et qu'il nous serait agréable de voir nos lecteurs en faire de même... En effet, nous recevons plus de questions que de réponses. De plus, les lecteurs MSX sont beaucoup plus actifs que les autres. Questions: que font les possesseurs d'Amiga ou d'Atari? Il dorment? Alors voici de quoi les réveiller!

Dans **Defender of The Crown**, lors des phases de tournoi, les possesseurs d'Amiga n'ont qu'à mettre le curseur entre deux tentes situées en bas de l'écran panoramique où l'on peut admirer l'arrivée des deux combattants. En revanche, la version ST se révèle moins facile car le fameux blong arrive toujours trop tôt ou toujours trop tard, à moins que ce ne soit le joueur... Bref, si vous n'êtes pas doué pour cette partie du jeu, tuez le cheval adverse dès le début du jeu: le faire en plein milieu signifie, outre le bannissement des tournois, la perte de tous territoires!

De l'ancienne Angleterre à la guerre du Vietnam il n'y à qu'un pas. Nous voici en compagnie de **Rambo** sur MSX avec une tonne de questions.
On commence avec Michael Thilly qui visiblement n'est pas allé très loin...
"*Je me suis apercu qu'il y avait un homme prisonnier. Mais, je ne sais pas quoi faire: faut-il le délivrer et si oui comment? D'autre part, je ne trouve pas les clefs nécessaires pour ouvrir les passages. Où sont-elles?*".
Maintenant, c'est Bruno Mortier qui s'y colle et qui pose les questions suivantes:

- *Je n'arrive pas à détruire l'araignée et le serpent.*
- *Je n'arrive pas à prendre les médicaments à l'hopital.*
- *Je ne trouve pas la clé pour ouvrir les portes.*
- *Le prisonnier ne me suis pas quand je vais à l'hélicoptère.*
- *Dans la notice il est dit que l'on peut sauter les haies. Comment fait-on?*
- *L'hélicoptère explose au contact d'un missile.*
- *Je n'arrive pas à diriger l'hélicoptère.*

Vous aurez comme nous remarqué que Bruno affirme plus qu'il ne questionne. Bref, vous avez tous les mêmes problème. Il faut dire que Rambo n'est pas des plus simple et qu'il faut sérieusement s'accrocher pour en finir avec lui. Certains réussissent pourtant. Ainsi, Pascal B de Lyon nous écrit.
"*J'ai enfin trouvé le hic pour que l'hélicoptère ne soit pas détruit en vol. Il est nécessaire de détruire à l'aide de grenades les trois trappes grises. La première et la seconde se trouvent dans la case n°4 (voir MSX News n°2, page 29). Des trappes équivalentes sont aussi situées 2 cases un peu plus à droite au dessus du trou ou se terre le serpent.*
La troisième trappe est dans la case 5 (ou 20). C'est le second plan après avoir récupéré les munitions pour la mitrailleuse, ou le premier si l'on récupère les grenades en dernier. Attention, calculez bien vos tirs de bazooka et vos lancers de grenades. En fin de parcours, il ne doit rien rester de ces 2 armes. Cette opération est à effectuer avant d'aller chercher le pilote et de prendre l'hélicoptère. Une fois ceci effectué, vous pouvez prendre l'air sans risque de destruction".
Je sais, la position des clés, le rôle des serpents et araignées ne sont pas décrits ici. Mais, les indications de Pascal vous permettrons d'aller un peu plus loin...
Pour en finir avec Rambo, voici un petit truc que nous communique Alain Connu. D'après ce dernier, le laser peut être réduit à néant avec une mitrailleuse.

Après Rambo, voici **Metal Gear**, une cartouche MSX du même cru. Ici encore, de nombreux joueurs sont proches de la dépression nerveuse et ont besoin d'un sérieux coup de pouce. On commence par Didier Baud.
"*Je suis incapable de sortir du second batiment pour aller au troisième afin de détruire Metal Gear. Je possède tout l'équipement sauf les bouteilles de plongée et les deux dernières cartes magnétiques. Cependant, la porte d'accès au désert refuse de s'ouvrir et il en est de même pour deux autres.*
Je suppose que les bouteilles de plongée se trouvent derrière l'une des portes que je ne peux ouvrir: je ne peux donc pas traverser les parties sub-aquatiques.
Enfin, où trouver M. Arnold qui est censé posséder la carte qui ouvre la porte vers le troisième batiment et comment le détruire?".
Continuons sur notre lancée avec la forte brillante intervention de Johan Perrin.
"*Au deuxième ascenseur je ne trouve rien qui puisse m'aider à avancer dans ma mission. Je suis bloqué à tous les niveaux et je n'ai que deux cartes. Où se trouve la troisième?*".
Là est toute la question... Qui pourra nous éclairer et mettre ainsi fin à l'angoisse de Johan?

Bien, poursuivons notre petit bonhomme de chemin avec **The maze of Gallous**, toujours sur MSX... Caroline Cognard nous demande où se trouve le tapis volant nécessaire pour passer le plan d'eau du troisième monde. Deux fois un deux, deux fois deux quatre; c'est donc au quatrième monde que nous sommes propulsés par Jean-François Douez.
"*Je n'arrive pas, malgré les conseils de la sorcière, à trouver l'eau bénite. Et sans elle, pas de monstre...*".

Nous vous proposons maintenant la liste des codes pour The Maze of Galious. Il nous sont aimablement communiqués par Titi qui n'a décidement pas peur des ro... binets.
6J2V-4U83-UR4F-123N
ULMJ-89ON-WQMH-ANHX
7YTM-CIWI-SLH4-3

Il ne nous reste plus qu'à vous dire au revoir et à très bientôt. Nous attendons avec impatience vos questions et réponses et espérons que les possesseurs de ST, Amiga et autres machines seront de retour de vacances pour le prochain numéro!

PRATIQUE DU MSX 2

PAR
ERIC VON ASCHEBERG

PORT GRATUIT

LE LIVRE QUE VOUS ATTENDIEZ !

256 PAGES, 185 F

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné d'un chèque de 185 F à l'ordre de SANDYX
20 Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville .....

Bob Morane Chevalerie : Voici ce qui vous attend !

1237. Comté de SAVOIE. Juché sur sa colline, l'imprenable château des MEAUREGARD, repère de l'Ombre Jaune.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.

La Patrouille du Temps vous a tranféré au XIII[e] siècle pour empêcher l'OMBRE JAUNE de mettre la main sur le Saint Suaire, le drap qui a recueilli le corps du Christ à la descente de la croix. Empêchez M[r] MING de s'en emparer et de devenir ainsi le maître de la civilisation Occidentale.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient :
Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.
Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO A SON HEROS

INFOGRAMES